时空裂痕/激战2
专访WoW首席任务设计师

超值的火炬镇v2.0
《边境之地2》的两个矛盾

11月中
本期零售价
¥10

Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第421期

大众软件®

电脑应……一选择



深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、仟游软件。







ISSN 1007-0060
9 771007 006098 32

本期重磅专题：

瓦罗的被遗忘的国度导览

主题月：梦回剑湾＋龙枪传奇＋DnD战役设定与游戏

在线争锋：时空裂痕/Cabal II/激战2/长城之夜
前线地带：断剑——妖蛇的诅咒/终极刺客——宽恕/黑色行动II/F1竞速明星/索尼克全明星赛车——变形
深度游戏：《熊猫人之谜》后续内容/孤岛惊魂3
评游析道：死亡拉力/火炬之光II/边境之地2/我还活着/谋杀法则——拜占庭刺客/珍藏馆：光芒之池
TOPTEN：龙与地下城里的十大美女



本期重磅前瞻
刺客信条III



NOVEMBER

本月强档

断剑——妖蛇的诅咒

1996年，英国人Charles Cecil凭着自幼对神秘宗教事件的狂热，以自己幼年在刚果的独特经历为蓝本，创造了一个90年代的冒险游戏传奇。这个传奇早在丹·布朗那部《达芬奇密码》大红大紫多年之前就已诞生，它参考并扩展了《圣血与圣杯》等文学作品和史料，大胆详尽地描述了“圣殿骑士”与“圣杯”等神秘而又难解的传奇……

3

3个月内即将发售的游戏有：



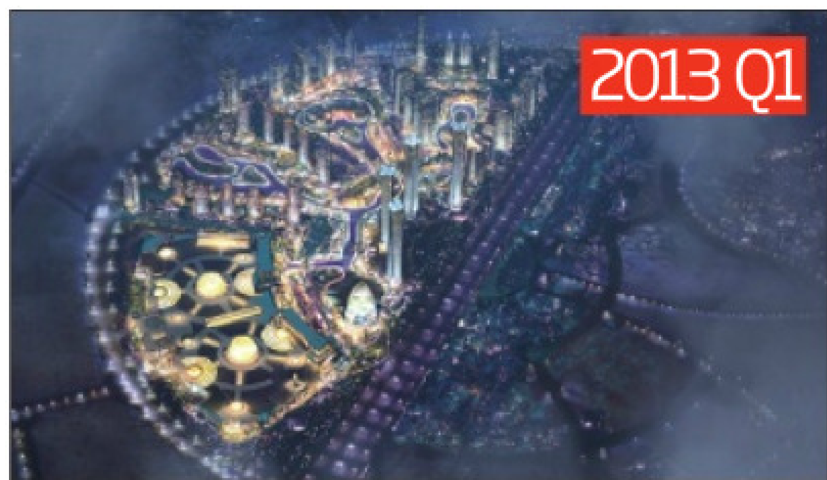
行尸走肉第五章——时日无多
THE WALKING DEAD: EPISODE 5 - NO TIME LEFT



死亡空间3
DEAD SPACE 3



古墓丽影
TOMB RAIDER



模拟城市
SIMCITY

6

6个月内即将发售的游戏有：



失落的星球3
LOST PLANET 3



阿比逃亡记——新的美味
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE - NEW 'N' TASTY



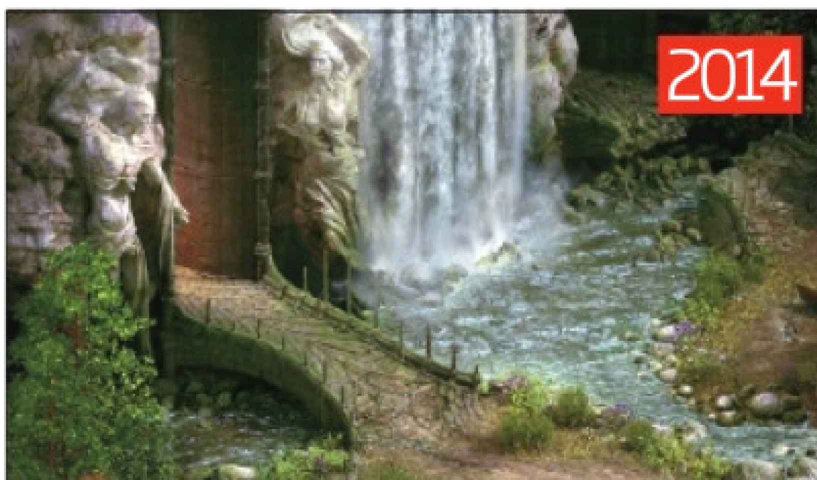
狂野西部——枪手
CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER



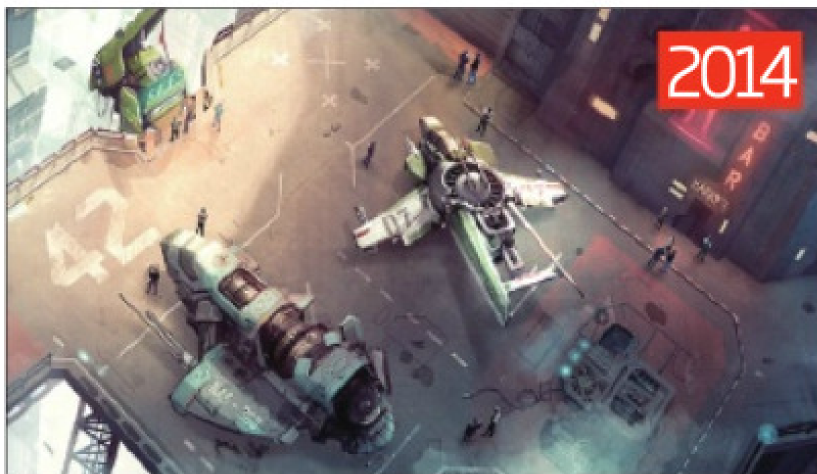
火星——战争日记
MARS: WAR LOGS

9+

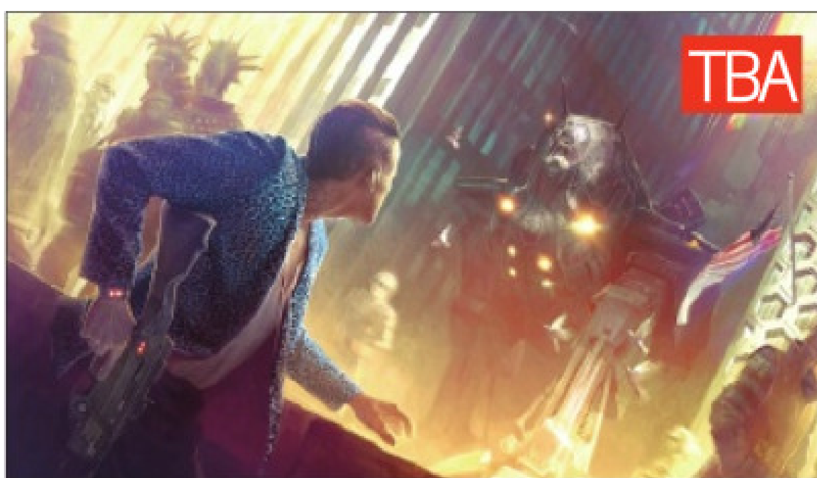
9个月内或以上即将发售的游戏有：



永恒计划
PROJECT ETERNITY



星际公民
STAR CITIZEN



赛伯朋克2077
CYBERPUNK 2077



赛车计划
PROJECT CARS





GAME SPECIAL P41

专题企划

瓦罗的被遗忘的国度导览

这就是费伦大陆，一块既美丽得让人心悸，同时也横行着久远的邪恶的陆地。这，就是你的大陆。你，塑造它，引导它，保护它，征服它或者统治它。这是一块由伟大而高尚的英雄、不可救赎的恶棍以及庞大而恐怖的行会所控制的大陆。而你和你的同伴就身处在这个巨大而可怖的世界。

GAME SPECIAL P83

专题企划

专访《魔兽世界》首席任务设计师

这些年《魔兽世界》的任务系统一直尝试不同的进化方向，暴雪在这方面精益求精的态度可见一斑。得益于这次的《熊猫人之谜》庆典活动，《魔兽世界》首席任务设计师Dave Kosak不远万里来到北京，并在百忙之中接受了我们的采访。





GAME PREVIEW P94

前线地带

刺客信条Ⅲ

游戏中的Connor就是参战的法国舰队天鹰座号（Aquila）的船长。有一段故事会合理地解释他参战的原因，但现在制作组还是想卖个关子暂时不说，他们只是暗示，敌方舰队里暗藏着圣殿骑士的余孽。Connor必须操纵船只的航行，确定升帆还是降帆，躲避海中的暗礁和敌船攻击……

REVIEWS P140

评游析道

火炬之光Ⅱ

说15美元其实不太恰当，《火炬之光Ⅱ》在STEAM的标准售价是19.99美元，只有4人包的售价是60美元，平均下来才有这个折扣价。但，这游戏不就是和基友一起玩的么！在体验过Beta测试后，我一直在坚定地拉基友们下水，并取得了团购3个四人游戏包、下水12人的佳绩。



“游戏产业的持续低迷到微软或索尼发布新主机之后才会缓解。”

——摩根大通的大嘴巴业界分析师Michael Pachter再次开炮，他认为，今年的圣诞季至多就是个平淡收场，过了假期整个市场的表现会更低迷，逆转这几年来游戏销售行情的持续走低只有一个机会，那就是下一代主机在18个月内发售的时候。

“我们不缺钱，不差零售那点利润。”

《武装突袭Ⅱ》大热MOD《DayZ》的制作人Dean Hall认为，当前的发行厂商需要谨慎地认清楚自己在整个产业链中的地位。至少对于《DayZ》来说，他们并不需要去看实体发行商的脸色，Steam这样的开放数字发行平台足以满足他们的需求。



“《Dust 514》肯定会坚持到PS3时代之后。”

——《星战前夜》（EVE Online）执行制作人Jonathan Lander称，旗下与EVE联动的PS3独占射击游戏《Dust 514》会拥有极长的产品寿命和支持过程，至少会延续到PS3寿命结束，没准这意味着跨平台的可能性。



“我不觉得MOD有什么不好。”

——“红色管弦乐”系列制作商Tripwire的副总裁Alan Wilson对PCGamesN说，MOD必定是对游戏寿命和销售额的有益补充，看看《武装突袭Ⅱ》这款大冷门游戏因《DayZ》带来了多少销量吧，玩家喜欢自己捣腾，为什么不方便他们呢？

“《模拟城市》从一开始就是按多人游戏设计的。”

——新《模拟城市》首席制作人Kip Katsarelis在一次游戏实际演示中解释说，本作需要实时在线很大程度上是因为在根本上，《模拟城市》就是按照一款需要大量互动的多人游戏来设计的，例如玩家的城市在与共同游戏的好友的城市间会有非常多的有意思的互动。



“我不喜欢戈登·弗里曼那种有点吓人的哑巴主角。”

——虽然《声名狼藉》的主角Corvo同样是个哑巴，但本作首席编剧Austin Grossman其实不这么想。他很讨厌Valve对沉默主角弗里曼的处理，认为这种手法甚至有点恐怖，而Corvo的沉默则完全是因为他的行动已经解释了一切，他原本就不需要语言。



“我们想脱离那个古典的劳拉形象。”

——Crystal Dynamics的新《古墓丽影》的剧本作者Rhianna Pratchett希望，她笔下的新劳拉形象能与玩家所熟知的那个穿着特氟龙外套不苟言笑的冰山美人拉开一些距离，正如她在上一部作品《镜之边缘》中塑造的女主角Faith一样有血有肉。

“我们不是故意踢你们馆子的！”

——常年在索尼PS3广告中饰演虚拟高管Kevin Butler的英国演员Jerry Lambert被抓到在普利司通的轮胎广告中大玩《马里奥赛车》，这种明目张胆的背叛或者说踢馆子行为可真是把索尼惹急了，宣称要把他们统统告上法庭，但普利司通方面的反应却是：“他演的又不是Kevin Butler，你们那么紧张干什么？”





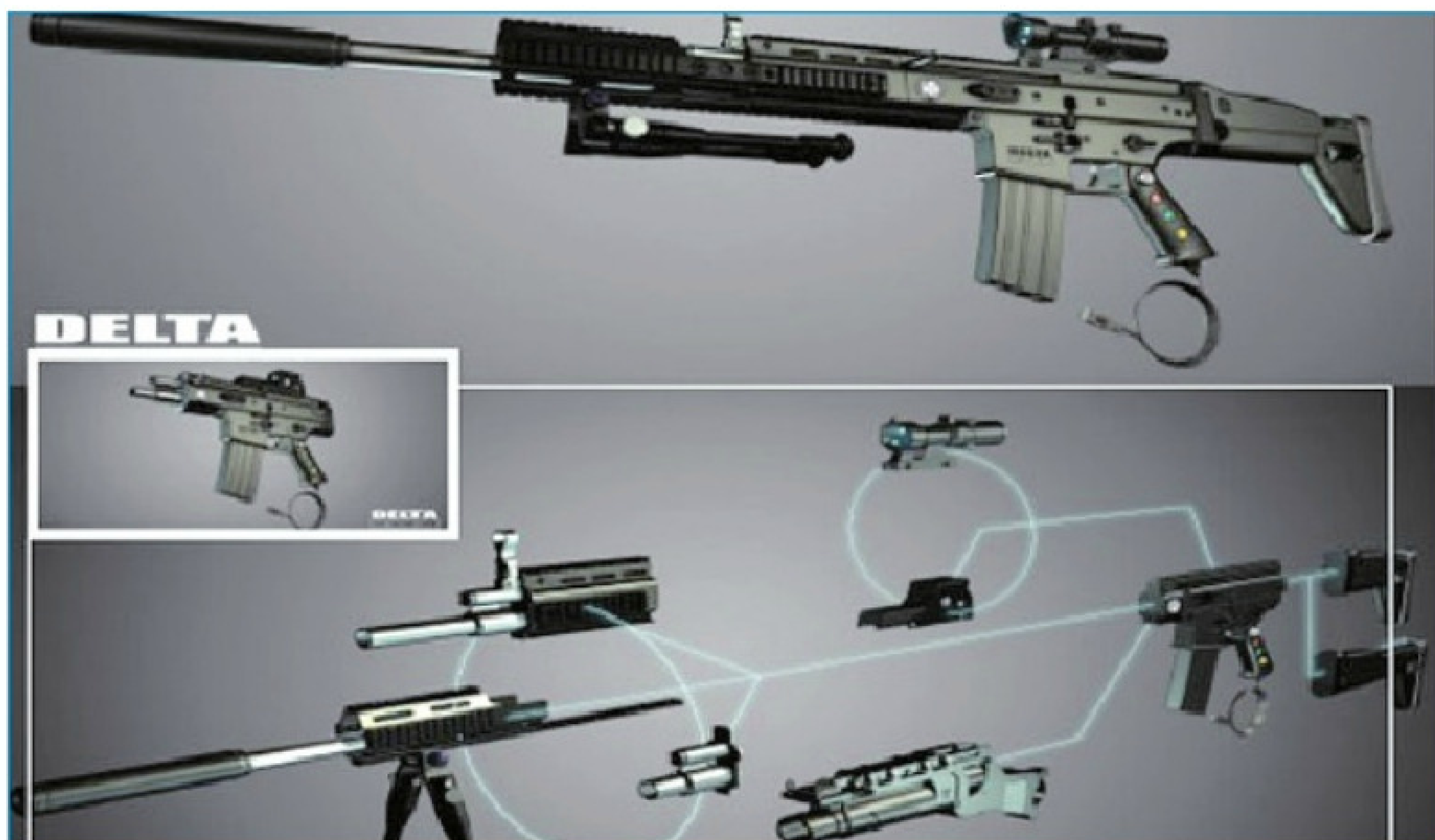
“好像这个价格低得过分了点。”

——曾经的云游戏霸主OnLive以破产重组的形式被收购，老板Steve Perlman最后还是下了台，现在有人爆出说整个公司的资产才卖了480万美元的放血低价，虽说OnLive重组之后还会再战江湖，这么个价格还是有些过于蹊跷。

“千万别最后让乌维·鲍尔来导，其它都好说。”



——有报道称，新线影业早已搁置的《战争机器》改编电影如今已经由Epic Games授权转手，可能交由执导过《地下世界》和《全面回忆》的Len Wiseman接手。目前的剧本则是由《加勒比海盗4——惊涛怪浪》的Stuart Beattie执笔。



“带着去网吧会被当成非法持械抓起来吗？”

——眼看今年的FPS旺季就要到了，有这么群人捣腾出了一款造型和真枪无二的6轴感应射击游戏控制器，号称实用性秒杀PS Move和Wii手柄，索价89美元，唯一的问题是，哪怕在美国，带着出去玩真的不会被查水表吗？

“罗伯茨老爷这下我便信你啊！”

——《银河飞将》之父克里斯·罗伯茨出山之作《星际公民》（Star Citizen）在官网开始筹资，一天之内募集到了16万美元，200万的先期目标完全不是难事。希望罗老爷真的能为模拟游戏核心玩家带来太空模拟全新时代的革命性作品。



“光往外摘Logo的区别可真没意思啊。”

——《雷电归来——最终幻想XⅢ》的新Logo一眼看上去和《上古卷轴Ⅴ》有几分，不对，好几分的相似。针对这种怀疑Square Enix连着解释说这绝对只是个巧合，只是为了凸显本作的“新鲜”之处。不过玩家纷纷表示，没看出来新在哪了。

“关键看肯不肯跟微软那样不惜血本地砸钱。”

——“战地”系列唯一有像样剧情的“叛逆连队”分支据称要演绎出一个电视短剧系列，由福克斯负责制作，考虑到“叛逆连队”系列向来有乖张搞怪的娱乐大众传统，如果制作投入还可以，说不定效果也不错，就像“光环”近几作好评不断的真人宣传片那样。

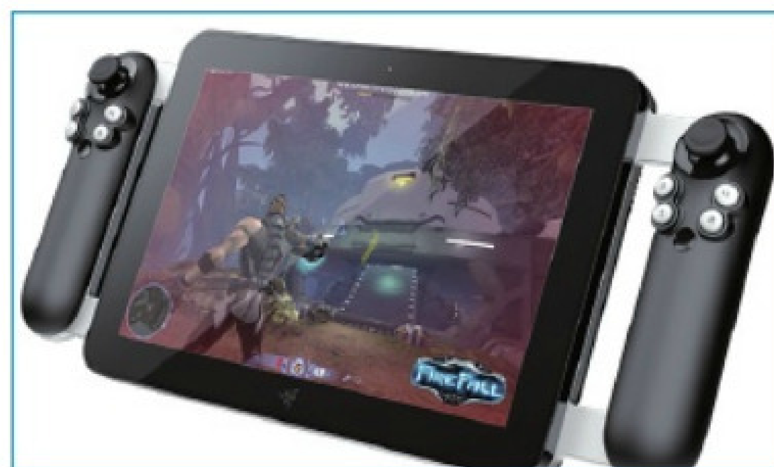


“3年前的旧帐还真有人挖啊。”

——《现代战争2》又惹事了，没错，是2不是3。3年过去了，方才有人发现多人对战的Favela地图中，某个卫生间窗户的边框上刻有伊斯兰教经文，而伊斯兰世界的传统是不允许这种神圣的文字出现在被认为是污秽之地的卫生间的，于是这张地图被动视从匹配游戏中删除。问题来了：Favela那张地图可是巴西贫民窟啊。再说了，这笔帐算得也太久了点。

“好概念说不定玩不过烂山寨。”

——还记得Razer的PC游戏专用平板电脑Project Fiona吗？CES上惊艳亮相之后再无音讯，好像他们的开发团队集中在了“刀锋”游戏笔记本上。Razer近期做了一些更新，主要涉及这款产品的概念设计和技术难关的进展，可要小心哦，说不定哪天就被山寨走了。




《Arakion》风格类似《魔岩山传说》，画面也相当不错


《Dies Irae》则是完全的2D《最终幻想》范



2D复古风RPG《Go to Boot Hill Heroes》

游戏市场多样化催生的盛世
RPG的黄金时代？

Saturday Soapbox: Let the good times role, by Dan Grillopoulos, Eurogamer.net, 2012.9.22

我们人类这种生物可喜欢怀旧黄金时代了。这个叫法起源于古希腊，他们认为自己是上古时代真金白银铸造的元祖人类经受了血肉诅咒的产物。把某个时代叫做黄金时代意味着现在是贫乏无趣的。因此黄金时代大多只是幻想的产物。

对RPG来说，这种“黄金时代”从未存在过。一路上的无尽荆棘已经足够艰难，一马平川几乎从未存在过。

曾有一段时间RPG的产量的确很大，那是遥远的1990年代。但实际上最接近黄金时代的其实是现在，而很快，随着《废土2》和Obsidian的《永恒计划》这样的民间集资作品的面世，我们就要被拉回到残酷的现实中来。我这话不是很好听，往大了说有喷子的嫌疑，但我只是想平衡一下大家对怀旧的过度狂热。

我们曾经热爱的一些游戏其实并非完美之作，有些甚至还有极度劣化的平行姐妹篇。例如《创世纪——黑暗之门》有一个大相径庭的SNES版，《废土》之后出现了《梦想之泉》。我们的美好回忆其实带着有色眼镜，那些污秽的泥土已经被匆匆地掩埋在了《辐射》与《博德之门》的后面。

我们小的时候比较容易容忍那些糟糕的设计，比如在《魔岩山传说》中点砖头虽然很有趣，但实际上这种行为本身是超无聊的。有人也许觉得找隐藏要素太孩子气了，但早期的冒险游戏的内涵远远不止这些，如今的核心玩家却没有这种耐心了。RPG游戏发展到《龙世纪》这个阶段，经历了巨大的时空与技术飞跃。我曾经很喜欢玩《奥秘——蒸汽与魔法》，但我最近从GOG.com买了一份重新开始玩，在死了无数次之后意识到现在它的界面和开场设计已经跟不上时代了。

这样一个时代结束了，因为犯下了巨大的错误。1995年对RPG来说是洗牌之年。在那之前，软盘的容量是不可跨越的技术瓶颈，但随着《神秘岛》和《沙丘》这样的CD载体游戏的出现，规模比较小的RPG厂商再也无法参与到竞争中来。特别是载体技术的进步推动了更多游戏类型的发展，随着第三人称动作游戏、FPS和网络游戏的大潮到来，RPG被迫退居二线。

大型发行商出资开发RPG已经是上一个世代的事情了——在那个时代这也是唯一的途径。问题在于大发行商总是要衡量自己的钱花得值不值。他们并不对受众负责，要对股东负责。他们会将钱花在能给股东带来更多利益的地方，而RPG（和策略游戏）显然不在此列。这两种游戏太容易失去关注度，在过去的20年中，这种豪赌都是不会有多好的回报的。你做一个再烂的FPS，都会有人玩，只因为它是个FPS。但现在“质量效应”系列卖出数百万份却仍然被EA认为是“商业上的失败”，这种现象不应该发生在RPG身上。那么现在的盛景又是怎么一回事？个中缘由很复杂，我们对黄金时代的憧憬与怀旧只是其中之一。

PC游戏在Steam引领下的复苏创造出了一个独特的低技术低价格游戏文化，这其中Kickstarter是很大的一个因素。Gamasutra调查了1445名Kickstarter用户，得出了这样的数据：“其中95%的人每周都会玩游戏，87%是在PC上，82%的人游戏龄超过16年，65%的人不是游戏业内人士，91%都是男性，85%的年龄在21～40岁之间，大多数（80%）甚至不知道是谁发起的集资，但55%的人是通过另一个出资者得知这个项目的。”

这显示核心玩家中有一大部分都是成年人了。我们对那些可能永远不会去玩的游戏出资，仅仅是因为它们看起来符合我们对好游戏的期望。和发行商不同，开发者不会考虑受众的尖酸刻薄。某种程度上是因为他们第一次面对这么大的受众群体，之前一直都躲在发行商的保护伞下，不受那些错误的决定与糟糕的市场反应的影响，也因为他们自己也是这个受众群体的一部分。他们知道如何哄我们开心。

并不是怀旧造成了RPG的回暖，如果不是制作手段的多样化，不是身为RPG玩家的开发者，不是公众集资的兴起和这些热心玩家的存在，这些游戏根本不可能存在下去。




Special Report

The return of the immersive sim

Complex, richly simulated action games are back in force. This is awesome

"BioShock seemed to give the industry the confidence to make these games again"


MONITOR

DESIGNER SCORECARDS Who worked on what?

"No one has ever moaned that a game was 'just Deus Ex all over again'"

丰富自由即是美
写实模拟游戏的回归

Tom Francis, PC Gamer UK November 2012, P18-19

编者按：所谓“写实模拟”说白了就是《终极刺客》和《神偷》这样开放式关卡设计的动作或冒险游戏，这类游戏虽然艰深，需要大量的思考和执行力，但不可否认拥有独特的魅力。

“写实模拟”是个有点难以理解，却又极为特别的词。它用来描述一种给予你极大的自由，可以使用多种不同的途径来完成任务目标，你的行为所造成的后果通过严谨的规则系统而不是脚本进行判定的第一人称游戏。如果你可以绕过守卫，用一个箱子挡住他按警报器的去路的话，那么你大概玩的就是这么一种“写实模拟”游戏，但如果警报拉响意味着游戏结束，那大概就不是了。

这个词所涵盖的游戏相当有限，最早可以追溯到1990年的地下城RPG《创世纪——地下世界》，后来主要包含“终极刺客”系列和“上古卷轴”系列。但这其中，有一类游戏的特征更紧密的符合这个类型的定义。

这类游戏起源于1994年的《系统震撼》，1998年的《神偷》与2000年的《杀出重围》继承了它的衣钵，最后2007年的《生化震撼》完成了对它的精神继承。这些游戏每个都至少有一款继续遵守着如上规则的续作，其中的很多作品的开发团队甚至互有重叠。

在这些游戏中，玩家要在巨大的开放式关卡中完成各种各样的任务。玩家将获得各种各样的武器和工具来帮助他们击败敌人、躲避敌人或是让周遭的环境帮助自己。这些要素组合在一起，形成了一块鼓励创造型玩法的巨大游乐场。

但在此类游戏巅峰《杀出重围》之后，沉寂到来了。接下来的7年内只出现了《杀出重围》的续作《无形战争》以及《神偷——死亡阴影》。这两款作品都采用了偏向主机开发的引擎，带来了相当多的技术问题和关卡设计限制。虽然它们本身都是相当出色的游戏，和前作比起来却毫无优势可言。接下来的8年内，这两个系列都没有再出现续作。

2007年，这种沉寂被《生化震撼》的横空出世打破。本作的创意总监Ken Levine曾是《系统震撼2》的首席设计师，并参与了《神偷》原作的开发。《生化震撼》将《系统震撼2》的关卡结构带入了全新的世界设定，同时为玩家提供了范围大得多数量也丰富得多的技能选择。基因强化使我们可以操控火焰、冰霜、水与电能的元素力量，甚至可以控制敌人的AI；破解可以让炮台甚至是一大群飞行的攻击机器人为我们所用。这一切都是完全自由的。

这款游戏的视觉表现也是非常出色的，这一点可是非常重要的。我们之前见到过很多视觉上可圈可点的“写实模拟”游戏，但从未有哪款在画面上达到《生化震撼》的高度。它的气氛引人入胜，它的战斗极为特别，今天看来它的确有一些不足之处，但瑕不掩瑜，《生化震撼》相比《杀出重围》的进步远远不止这7年的时光。

上面这些注定《生化震撼》不只是一个写实模拟游戏。它在商业上的巨大成功让整个产业重新获得了巨大的自信，重新获得了制作这样规模庞大复杂无比的开放游戏的信心。2K Games立即将续作交给《神偷Ⅲ》和《生化震撼》的功勋制作人Jordan T. Thomas，同时Ken Levine和其余的《生化震撼》团队开始制作另一款设定在空中城市的续作《生化震撼——无垠》，Eidos蒙特利尔工作室制作了《杀出重围》与《神偷》的续作，而《杀出重围》原作、《黑暗弥赛亚》和《半衰期2》的一群老兵集结到一起开发出了蒸汽朋克风格的《声名狼藉》。4年来，我们每年都能看到一款大作。

去年的《杀出重围——人类革命》出色地捕捉了原作的神韵，堪称原作发售12年来最接近其风貌的作品。今年则是《声名狼藉》，我玩到它的一刹那，就知道这款游戏足以进入“写实模拟”游戏的最高殿堂。将《生化震撼》的灵活与强大和《神偷》的潜入要素结合起来最终呈现出了难以言述的神奇风貌。

《生化震撼》证明了精心创意和商业成功并不冲突，而它的同行们已经从它身上学到了这一点，写实模拟类游戏的大家庭正在不断地发展壮大。

漫漫收藏路



CaesarZX
虽不明，但觉厉

上有收藏老爷车之显贵，下有搜集古瓷器之儒士；前有痴迷一切邮票钱币者之雅兴，后有囊括所有变形金刚者之野望。古今中外，对某一类物品的收藏从来都是一种被广泛接受的怪癖，除了满足收藏者的欲望和体现自身的品位，有时还会有其社会甚至历史价值。作为上世纪下半叶诞生的一种文化娱乐产物，电子游戏自然也成为了一种绝佳的收藏品。

尤其是在游戏产业比欧美晚起步数十年并且至今理念上的差距只增不减的国内电脑游戏市场。

1996～2000年这短短5年浓缩着中国大陆电脑游戏的起飞和黄金时代，我们每个经历过那段历史的玩家都有着自己或多或少、或美好或青涩的回忆，无论你玩的是正版还是盗版，华语还是欧美。

那时的游戏相关媒体和配套法律尚处于婴儿阶段，系统化的归档更是无从谈起。由于互联网远未普及，那段历史由于缺乏（或完全失去了）必要的客观记载而早已变得支离破碎，而今能够证明那些物、事和人曾经确实存在过的证据，除了那些发黄生虫早已被人们作废品处理的旧杂志里的文章、广告和攻略外，就只剩下焦点的中心：游戏本身了。于是寻找那些珍稀宝贝的过程也就顺理成章地转化为了寻找失落的历史的艰巨旅程。

所以，出于怀旧、装X和历史责任感的三重心理需求，我从一年半前开始把有限的精力投入到同样有限的老游戏收藏工作中去了。

可有时候，有限比无限更可怕，还是那句话：尤其是在游戏产业比欧美晚起步数十年并且至今理念上的差距依然巨大的国内市场。

在那百花齐放的5年中，撇开多如牛毛的游戏开发商不谈，仅仅是发行商和代理商就包括了金盘、智冠（软体世界）、双语、电子艺界、腾图、光谱、前导、中图、中电、上海育碧、第三波（北京）、奥美、中青旅、金仕达、新天地、天人互动等等数十家发行公司，它们排着队，踏着前人的尸体前赴后继冲向中国游戏市场这个从一开始就注定失败的战场，可歌可泣。

在这些我感兴趣的公司中，电子艺界和育碧为全外资、第三波和智冠为台资，其余公司则为大陆公司，就从他们发行的游戏产品实际质量表现来看，外资公司的产品质量始终保持基本稳定，华语公司质量最佳的是大陆的新天地互动和第三波（北京），而新天地从1997年成立到2004年倒闭的7年里，自始至终保持了超越一切同行产品的高质量。同时期也有像中国图书进出口总公司和中国电子出版社这样的大型出版集团参与到游戏行业中来，直接进口发行了国外数款游戏软件，其中包括《横扫千军》《终极毁灭战士》等超级大作……最终，所有这些公司里，活了下来在中国大陆走到今天的只剩下那两家外资公司，而且它们都早已转型，将注意力从单机发行上转移开了。

> “寻找那些珍稀宝贝的过程也就顺理成章地转化为了寻找失落的历史的艰巨旅程。”

万幸的是，这么多看似令你眼花缭乱的国内代理公司倒是给我提供了一个比较高效的收藏方式：按照这些代理公司来分类收集，而非根据游戏的制作商或国外发行商。这样做的好处是能查找到这些已经本土化，与我们在空间上距离更近的资料，尽管所剩无几，但还是大大提高了分类归档的速度。

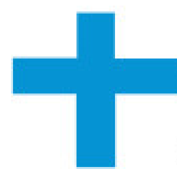
1996～2000年的游戏10多年前就已绝版，早已从货架和仓库中消失了，而中国最大的那几家软件连锁销售商，例如连邦、茂立、赛乐氏等都随着2005年中国最后一家老资格游戏代理公司的退出而失去了存在的意义，中国踉踉跄跄十年的正版游戏行业宣告彻底失败，如果想系统搜集那些游戏，首要条件当然是获得完整的产品表和发售时间表，因此搜集老游戏的最大难点之一，同时也是最有趣之处就在于：要搞到这么一份完整的表格。如前文中提到的，国内代理公司各自的产品表便成了最佳切入点。

尽管如此，这一浩大工程依然困难重重：盗版和相关制度，曾经是中国正版游戏行业最大的两道坎。为什么说是“坎”就不用解释了，那为什么说是“曾经”？因为这两者对中国游戏行业所造成影响早已过了最严重的阶段，现在基本上已经算是麻木阶段后期，破罐子破摔一切都无所谓了。而当年中国玩家自身的版权意识的集体淡薄和这两道坎一起，造就了那长达数年的极端环境。所以说要在一个经历过这般蹂躏的领域中摸索和寻觅当年的正版游戏，简直就和世界上第一个研究被陨石撞击事件灭绝的恐龙的人一样痛苦。

比这更令人无奈的是，那些幸存下来的游戏在恶心的奸商手里居然无市却有价，一套上海育碧原价158元的《雷曼2》被开价高达500元，一套双语公司原价百元的《仙剑奇侠传》大陆首发版更是高达数千元……古董卖高价本是天经地义，可问题是这和那些真正值钱的全球知名稀有游戏不同，这些中国大陆版游戏实体的受众度本身就近乎为零，从本身的价值来说更是根本没有增值的空间，所有虚高的价格都是奸商无耻和贪婪的表现，而绝非市场的正常规律之体现。有时候我问自己：“为什么会这样呢？”

收藏路漫漫，上下而求索。

高原之上，是游戏的荒漠

一期间，有玩家在海拔5000米的珠峰大本营击杀了《暗黑破坏神Ⅲ》炼狱模式的大菠萝，并放出了游戏视频。

在微博上看到这个消息的时候我正好在青海旅行，并且不由得想：“要是当时我也把电脑带过来，是不是可以成为世界上第一个在海拔3000米的青海湖畔玩《魔兽世界——熊猫人之谜》的玩家？”

感谢科技的发达让人类在那样偏远的地方也能连上互联网，并且顺畅地进行游戏，但是地理的距离所带来的巨大鸿沟却不是那么容易被消除。

在旅行中，我们曾经在距青海湖不到20公里的刚察县进行了短暂的停留，在等待午饭的间隙，带着一种行业从业者的好奇我溜进了饭馆旁边的一家网吧。

与繁华的内地相比，青海仍是一个比较落后的省份，这家小小的网吧可以看作是这种差距的一个缩影。整个网吧的面积并不大，紧凑地摆放着约四十台电脑，从设备外观来看比较陈旧，配置可想而之。屋子的一角还放有一台柴油发电机，想来这里时常会有停电的情况发生。

因为是早晨，网吧里的人并不多，仅有的几个人散落在零散的几台电脑前，有人在视频聊天，有人在网页浏览，还有几个人在玩游戏。特别让我印象深刻的是，当时整个网吧里只有两个人在玩大型游戏，其中一个玩的是《穿越火线》，另一个则在玩《跑跑卡丁车》。

在门口简单和网吧前台聊了一下，这里的网吧与全国一样都需要实名制登记，营业时间为早上8点到晚上12点，不通宵营业，价格比内地略贵，需要3元一小时。不过，网吧的生意总的来说还可以，毕竟在这里，电脑以及便捷的宽带接入恐怕还不是那么普及。

前台是一位皮肤比较黑的小姑娘，交流了几句之后我问她来这里上网的人大多都玩什么游戏。她笑了笑表示自己也不清楚，因为她自己本身都不玩游戏。然后我又问：“你知道《魔兽世界——熊猫人之谜》前几天在国内上线了么？”，她又摇了摇头，表示不认识这款在我们所熟悉的那个大千世界里风头无双的游戏。

游戏的花花世界，与这座高原，是如此的疏远。

在网络之上，我们时常觉得游戏是如此的流行，多得要命的游戏填补了千万人的休闲时间，我们习惯于谈论游戏的方方面面，仿佛游戏就是我们生活的一切。

但是在这里，你身处游戏的异乡，这里的人们不会像我们一样对游戏有许多的要求，但是却又同样享受着游戏的快乐。

那么，在这高原之上，游戏的种子又会怎样生根发芽？

就如前面所提到的，在这小小的网吧里，稀疏散落的几个人中，就有一个人在玩《穿越火线》，可想而知究竟哪些游戏才能在这片土地上生长。你能想象在这个拥有古老历史的偏远地区，会有一群人为了新版本的FD而彻夜不眠么？会有一群人热衷于切磋《星际争霸Ⅱ》的战术应用么？

何止是像WoW或SC2这样的国外精品无法在此生存，即便是众多国产游戏，都未必能在这里赢得网民的青睐，因为这里的互联网和游戏的发展真的很缓慢。

> **“要么先入为主，要么成为先烈。高原既是等待开垦的绿洲，也是贫瘠的荒漠。”**

唯一的例外是腾讯的产品能依托其庞大的IM平台把触角远远伸了过来，但这里仍然是游戏的不毛之地。互联网拉近了世界的距离，但是无法消除经济的鸿沟，游戏娱乐作为一种精神消费需要的是足够的物质支撑，而在高原之上，恶劣的天气和闭塞的环境迫使人们考虑更多更现实也更紧迫的问题，更高层级的需求被迫退居二线。

但反过来想，这是否意味着在类似于这样暂时落后的地方，潜伏着巨大的商机？市场需要不断地开拓，尤其是对于仍然处于成长之中的游戏行业。偏远的地区尽管暂时不会成为游戏厂商的战略必争之地，但是随着经济的发展，游戏娱乐会在人们的日常生活中扮演更重要的角色。问题只在于，究竟怎样的厂商怎样的游戏能在适合的时机切入到这些目前看起来仍是一片荒漠的市场并且将之打造成一片绿洲？这里的人们能够接受什么样的游戏？什么样的游戏才能在这片寒冷的高原生存下来？

要么先入为主，要么成为先烈。高原既是等待开垦的绿洲，也是贫瘠的荒漠。P



青海刚察的一家网吧



魔劫时代

在忙碌生活中仍然热爱并思考着游戏的抓狂游戏玩家

与人斗



Oracle

要做的事太多，时间不够分配

在最近两个月，我集中玩了几大一线MMORPG，主要有《剑灵》《时空裂痕》《激战Ⅱ》《巫师之怒》。从游戏规模和品质来看，它们都属精品，一定程度上代表了当前MMORPG的潮流与发展趋势。但我一路玩下来只有一个感觉——这个时代变化可真快，距离MMORPG春风得意的时期也就5年左右，网游市场的风向就已经发生了这么大变化。

我曾经在看《饥饿游戏》《铁甲钢拳》这类电影时，总抱有这样的疑惑：在人类文明高度发达的未来，人们为何还热衷于低级的对抗厮杀。在《饥饿游戏》里，少男少女们被训练来参加真人对抗游戏，用冷兵器来决定是你死，还是我活。《铁甲钢拳》里的人们热衷于机器人擂台，参加比赛的人用儿童玩具般的控制器来操作机器人战斗，过程简单粗暴，几乎看不到任何策略与战术的交锋。我一直将这些设定归结为无理由的"剧情需要"，直到最近，在见到一些网游的兴衰后，我突然意识到，或许那些文学、影视作品中的未来并非不可能发生。人们对"与人斗"的兴趣要远胜过"史诗般的任务"和"传奇般的角色"，这种深埋于人类血统里的原始需求，从2000年前的古罗马竞技场，到现代流行的电子游戏，都未曾停止过。

所以在MMORPG短暂的辉煌后，我们很惊讶地看到，原本很小众的FPS、MOBA网游，突然在全球范围内流行起来。这些类型对应的玩家范围之广，远远超过了曾作为网游主流的MMORPG，而这也就是这几年才发生的事。仿佛突然之间，MMORPG就不行了。这个类型一贯引以为豪的诸多特色，在吸引一部分玩家的同时也在拒绝着另一部分玩家——后者可能比前者更多，几年前他们还没得选择，现在则完全不同了。

玩上述几款游戏时，说实话，每款我都挺喜欢。但每次我在一款游戏里投入十几个小时，然后想想得再投入几倍这样的时间才能有所进展，就突然丧失了全部动力。《魔兽世界》给MMORPG带来了一个把双刃——"满级才是游戏的开始"。在玩家只有MMORPG可玩的时期，这个设定拨云见日般带来很多新鲜内容。但时过境迁，现在的玩家只会觉得"怎么满级才是游戏的开始？"由此产生的另一个问题是，我找不到朋友一起来玩这些游戏。这年头，想说服周围的人跟你一起来玩一款新MMORPG太难了，大家都是过来人，知道要在这种游戏里混得像模像样得付出多少精力，玩一个就被套牢了。而那些轻量化又不失挑战的游戏完全没这方面顾虑。你工作了一天，晚上回去打一把DotA，再到LoL里虐几个菜，一看离睡觉还有点时间，或许还能打会CF？但倘若你一回家被团长叫去Raid了，一晚上灭得灰头土脸，你还有心思再去《激战2》里混一场WvW么？传统

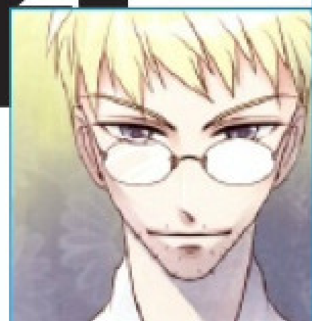
> **"这种深埋于人类血统里的原始需求，从古罗马竞技场，到电子游戏，都未曾停止过。"**

MMORPG真是个越做越小的圈子，每款游戏都试图以更深更广的内容来吸引玩家，结果有限的玩家全被分散到各个游戏里了，这让现在MMORPG显得尤其势单力薄。LoL已经有7000万注册用户了，虽然拿免费游戏和收费游戏比不太公平，但一回头看到EA还在为《星球大战——旧共和国》的"每月50万付费用户"指标苦苦挣扎，未免太惨了点。

《旧共和国》是传统MMORPG困局的真实写照。按照传统MMORPG的标准来看，这是个牛X到爆炸的游戏。抛开划时代的全语音系统不谈，它汇聚了当前最好的资源，拥有数十年文化传承、风靡全球的"星球大战"背景设定，由最擅长讲故事的BioWare制作，还有EA不遗余力的资金投入，发售前被空前看好，发售后一败涂地。目前主流的分析是，《旧共和国》错误地采用了传统付费制度，导致游戏门槛太高。从官方最近的举措来看（试图转型免费网游），似乎EA也是这么认为的。但原因说白了就一句话，MMORPG不行了，最起码传统的MMORPG是不行了。IGN对这款游戏的评论是，"游戏的精妙对话和剧情是你玩这款游戏的最大动力，它们确实太出色了"。玩家离开的理由是，"游戏内容太陈旧，游戏玩法一成不变，过于单调"。你瞧，开发商致力于展现的内容和玩家期待的东西完全是两码事。对这种内容感兴趣的多数是核心玩家。EA的全部希望就在于，这些已经缩小的核心付费玩家群体会离开《魔兽世界》，还不会对《时空裂痕》这样的同类网游感兴趣，更不会被《龙与地下城Online》这种已经转型为免费的网游抢走，最后死心塌地地为《旧共和国》每个月投入15美元。即便将来这部分玩家不用再投入15美元，转型免费模式的《旧共和国》依然前途未卜。当一款MMORPG依赖于宏大的背景和史诗的剧情时，就不得不将这一切保持下去，一如既往——不，精益求精地推出更宏大、更史诗的后续内容。

在我最近玩的这几款游戏里，《激战2》被寄予的希望是最多的，开服至今的商业成果也比较喜人。这一作新增的动态事件系统作为传统PvE的增强，固然值得好好赞扬一下。但我想很多人慕名购入《激战2》，是因为前作出色的PvP系统。再好的剧情战役，都不如人与人之间的对抗来的精彩，希望Arena Net在全面加强《激战2》的PvE之余，不要忘记这一点。

老狗



罗萨

有没有沈阳的汉子给我介绍大妞啊，这一小条就是征女友广告啊！

卡拉是条狗，老狗是个人。我和老狗认识有十多年了，我依稀还能回忆起第一次见到老狗时的情景。他那忧郁的眼神、稀嘘的胡渣子、杂草般的头发和那双黑乌乌的手，都深深地吸引了我。不过，虽然他是那样的迷人，可身上那股酸臭，让我还是难以靠近，我只是记住了他，记住了这个看起来很艺术的男孩。

可是后来，后来我和老狗发展得很快。一是他家离我家只有200米的距离，我们每天都可以一起上学、放学，赶上自行车坏掉了，还能搭个车；二是老狗是个游戏达人，对于当时还处于观赏类玩家的我而言无疑是一个很好的搭档。于是乎，我和老狗开始成双入对的出现在城市里的各个游戏厅与网吧，在一起一混就是好久。

有段时间，我和老狗都爱跑街机厅。老狗属于街机厅老板深恶痛绝的那种人物，无论是什么游戏，基本都是一币通关。而我则是老板第二喜欢的那种人物，因为我对币的挥霍那是相当地快。那老板最喜欢的人物是？当然是玩赌博机的兄弟。我在老狗的调教下，水平提升迅速，很快也被街机厅老板所讨厌。

老狗当时在我们就读的那个小城市可谓是打遍天下无敌手，后来索性装起了独孤求败，洗手不再触碰格斗游戏。我和老狗百无聊赖之时开始寻找街机厅里新的乐趣，比如说我们在北方某个很远的地方的街机厅中发现了一个平面分割游戏，只要你能够把大Boss圈死，就可以看到一幅香艳的春宫图。老狗和我迅速成为此道高手，每次把玩之时都会有大批处于青春期的群众围观。这种爱好止于一个夜黑风高的夜晚，有两个人傻币多的小子一直霸占着这台机器，我和老狗欲玩不能。忽然街机厅里进来几个警察，把玩赌博机的兄弟全部带走。走的时候有个警察叔叔朝这边屏幕瞅了一眼，大喊了一声“有人玩黄色游戏”，顺便把那俩哥们也给带走了。我和老狗裤裆一湿，从此再也不敢玩平面分割。

很快我和老狗就找到了新乐子，我们发现“狼嚎一条街”上竟也有不少街机厅和网吧。“狼嚎一条街”乃是X市一条亮丽的风景线，自南至北竟然有上百家歌厅，其中每家都是厅中藏娇。这一条街，据我和老狗科学的严谨的不完全统计，失足妇女多达500人，还要以上。于是这附近成为了我们的新战场，只是为了在人海中多看妖艳的女子几眼。当时失足妇女在街机厅特别爱玩一款叫做《中国龙2》的游戏，此游戏由我国台湾省著名的街机厂商IGS出品，大家熟悉的“三国战纪”系列就是这个公司的作品。而《中国龙2》其实就是一款连连看类型的游戏，只不过在大堆的麻将牌下面隐藏的是一个性感的美女，如果你不点麻将而点这些美女的话，他们就会高喊“讨厌”或是“不要”。老狗和我经常会帮助这些脑子并不算太灵光的她、她和她来玩连连看，直到有一次遇到了一个她。此女竟然突然抽风般开始狂点游戏中的性感美女，不好好玩游戏，搞得我和老狗再也不敢乐于助人。

这里准备乱入一个人物，此君叫做段哥。段哥这人很是了不得，这厮在狼嚎一条街的网吧中奋战两年，收集到失足妇女QQ若干，经过他精心筛选，留下十多个进行交往。那时书信往来还并未过时，段哥每天上课都奋笔疾书和她们进行文字交流。

> **“只是总觉得似乎缺了点什么，缺了点熟悉的味道，缺了点熟悉的身影。”**

说回我和老狗，当时《红色警戒2》在X市网吧甚是流行，我和老狗双剑合璧甚是厉害，当时我给老狗取了个ID叫做Base，意为“卑鄙的”，老狗甚是喜欢遂用之。我们的苏军双Rush堪称打遍小城无敌手，一时竟有不少挑战者慕名而来，纷纷被我俩一一击破。那段时间我和老狗常常在晚自习之后买上一瓶啤酒，一人吹一口就去网吧玩上一个小时再回家。现在想想，那确是人生中最美好的时光之一。

知名女子团体S.H.E有一首歌唱得好，“往往两个人多亲密，是透过伤害来证明”。因为老狗和我最是亲密，而为了哗众取宠吸引异性的注意，青春期的我开始不断拿老狗开玩笑。当时生物课本上有一个智障儿图片，此图被我充分利用，使其与老狗照片喜结连理成了一家子。我和老狗很快分道扬镳，我有时还是会在游戏中哈哈大笑，只是总觉得似乎缺了点什么，缺了点熟悉的味道，缺了点熟悉的身影。

很久很久以后的一天，我们高中同学相聚，大家纷纷提议去网吧再打打红警，再玩玩CS，再找找昔日的感觉。当我进入局域网游戏，看到名为Base的ID出现时，眼泪忍不住涌出眼眶。有的时候，我们享受的并不是游戏本身，而是和我们一起游戏的人。

老狗！对不起！P



一款游戏有的时候也能代表着一个人，每当我看到“红警2”的画面，就会想起老狗

梦回剑湾

策划/本刊编辑部
执笔/晚风过长衔、喵里姆

烛堡残卷透芬芳/云舒天正蓝/海风轻拂斗篷林/月照云雾山
深水北/安姆南/船入港/十四年来/酒漫愁肠/梦回剑湾

“被遗忘的国度”是“龙与地下城”（Dungeons & Dragons，简称DnD）里最庞大、最丰富的战役设定，梦幻般的地理历史和迷人的风土人情，得到了数量最多的游戏来演绎——从1988年的《光芒之池》（Pool of Radiance）开始，已有超过30款游戏在描述和丰满这个伟大的战役设定。我们且不去追溯被遗忘的国度的辉煌历史，我们要首先提到的是这个战役设定中最具代表性的游戏，也就是BioWare不朽的“博德之门”系列（Baldur's Gate，简称BG）。多年来，BG系列被广泛视为史上最伟大的RPG之一，BG所处的时代也完全可以被称为黄金时代，然而以个人电脑上游戏世代更替的速度而论，它已经是不折不扣的古董游戏了。我们应该承认，新一代的玩家们铭记了经典，但也许当中的许多人已经没有那种萌动，去重温经典，去理解经典为何成为经典，就像经历过《博德之门》时代、亲见过角色扮演游戏辉煌末页的玩家们面对更早一些的，比如上个世纪80年代的游戏时的情绪一样。当然，《博德之门》并不仅仅活在历史里，对大多数玩家而言，它也绝未老到让你无法接受的程度，今年11月，《博德之门增强版》就要重新在PC和移动平台发行。

在这个专题里，我们将以“梦回剑湾”的标题带你去回顾“被遗忘的国度”背景下最著名的游戏系列。费伦大陆敞开了一扇门，它将带你进入最最难忘的西方奇幻世界。



Baldur's Gate

不朽的“博德之门”

本节撰稿 / 晚风过长街

“博德之门”系列

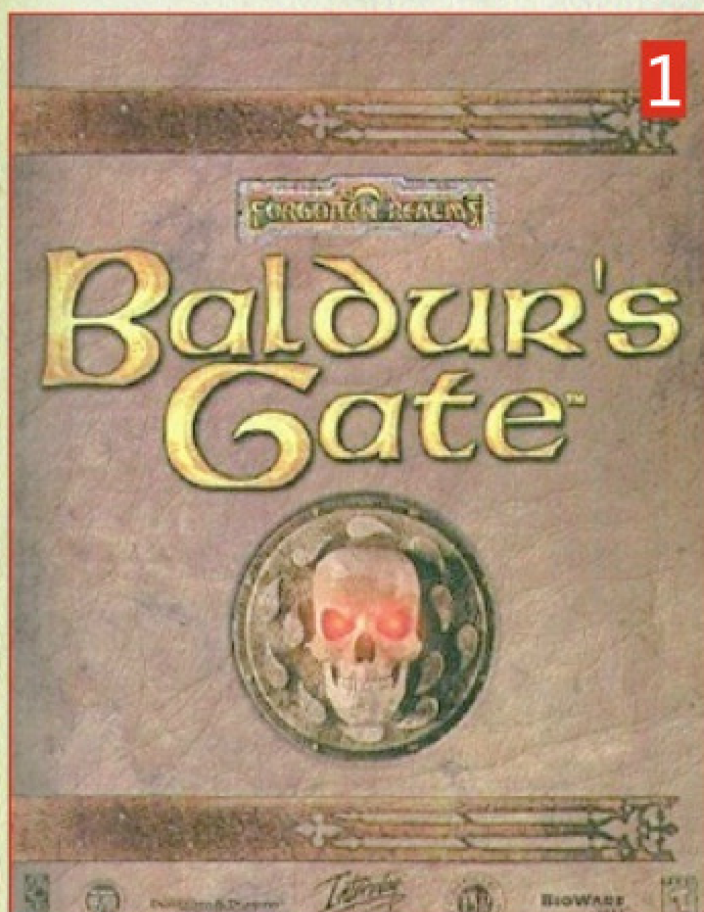
博德之门
Baldur's Gate

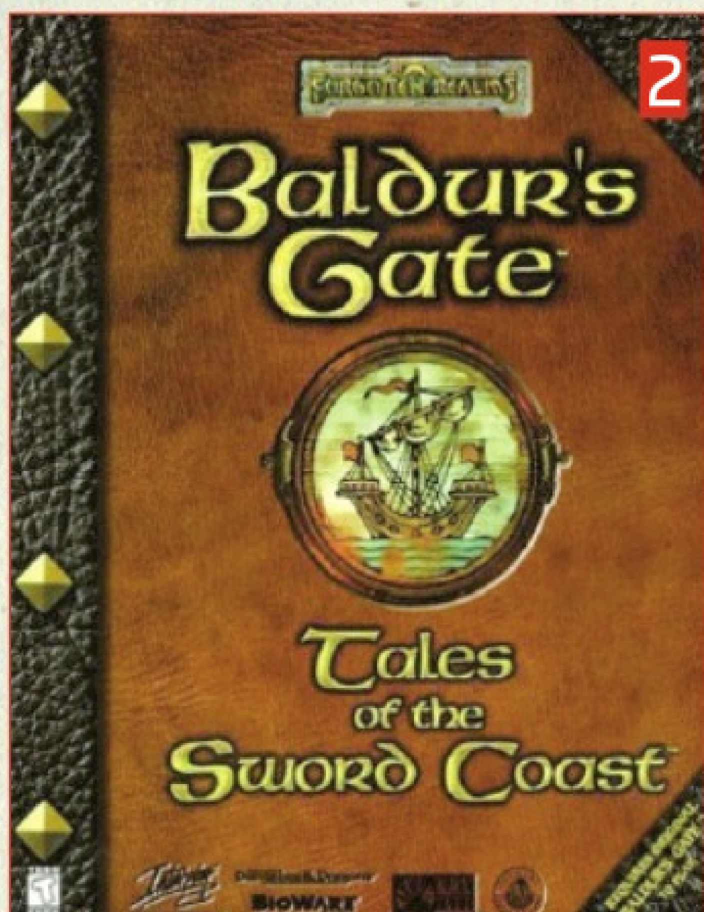
欧美RPG在上世纪90年代初期和中期并不景气，传统奇幻RPG“魔法门”“创世纪”等系列后续无力，被认为已到穷途末路，1996年底暴雪发布的《暗黑破坏神》走红，但这款游戏更多是偏向动作的刷装备式游戏。直到1998年，传统奇幻RPG才真正起死回生：这一年有两款重要作品问世：《魔法门Ⅵ》和《博德之门》。前者延续了系列的辉煌，后者则开创了一个时代。同时代还有黑岛的“辐射”系列等经典作品，不过最终在市场上取得辉煌成就的还是《博德之门》。

由于BioWare和Interplay的良好关系，BG一代由Interplay旗下的黑岛工作室于1998年10月30日发行。在当时玩家群体中，长期存在着一个误解：由于进入游戏后首先看到的黑岛的Logo，加上BG系列和“辐射”系列拥有同样庞大丰富的内容和耐玩的游戏质量，便认为黑岛为BG设计了剧情，甚至有人认为BG就是黑岛的作品。但实际上黑岛在BG系列的开发过程中只承担了极小的任务，主要是一些配乐程序。整个游戏剧情和引擎都是BioWare完成的，而黑岛的一些作品则采用了BioWare的“无限”（Infinity）引擎。无限引擎的出色令BG的画面达到了当时的一流水平，尽管它是2D的，但与3D的“魔法门”系列相比也不落下风。音乐方面由德国作曲家迈克尔·霍尼格（Michael Hoenig）操刀，战斗时激昂，忧愁时悠长，哀伤时悲恸，其充满奇幻色彩的风格令所有玩家交口称赞。于是，被遗忘的国度里，费伦大陆的浩瀚世界在玩家眼前像一幅出自于大师之手的栩栩如生的画卷，逐渐铺开，引领我们进入这个神奇的领域。

游戏以费伦大陆的西土作为背景，涉及区域从西土北端的博德之门到南端的那西凯，东至利齿森林，西土西部沿海一带从冲萨河到云雾山的狭长地图都揽括其中。故事在宝剑海边的烛堡开始，玩家扮演一名竖琴手成员的养子，在一场突如其来的横祸中，养父葛立安被神秘势力所杀，主角寻友投靠，开始了为养父复仇和追寻身世之旅。之后发现自己竟是邪神巴尔的后裔，而追杀主角的组织之幕后凶手是另一名巴尔后裔沙洛弗克。主角在经历了无数阴谋和暗杀之后，手刃仇人为养父报了仇。但故事并未到此结束，BioWare一开始就告知玩家，这只是巴尔后裔系列故事的开头而已。在传统的情节和传统的设定下，BioWare设计了庞大的游戏内容，游戏足足用到了鸿篇巨制式的5张CD，很多玩家们怀着试试看的心情开始游戏后，很快就被它深深吸引。

BG一代采用了“龙与地下城”第二版规则制作，由于















1-2.《博德之门》与《博德之门——剑湾传奇》封面
3.BioWare当年采用的龙与地下城风格的Logo
4.进入游戏后的第一个画面
5.游戏最开始的地方，烛堡
6.BG系列很早就提供了允许自定义的地图标记功能
7.可以全手动控制队友，也可以给队友设定一些预定AI

该规则所固有的科学和严谨，人物角色成长中所获得的每一个提升数据都有着明显的价值，角色冒险中的战斗和其他特定行动的过程及结果，都必须经过掷骰系统，依靠环环相扣的属性值互相影响而决定，一般情况下使用20面骰，掷骰结果为1～20。粗略举一个例子，一名盗贼打算拆掉一个火球术陷阱，该陷阱拆除难度为30，如果盗贼的拆除能力为25，那么他只需要掷出5点即能成功拆除陷阱，即拆除能力值+掷骰值≥陷阱难度值，但如果掷骰值小于5，他便会拆除失败，触发陷阱爆发火球术，这时候就要检查该盗贼的魔法抵抗力，如果掷骰通过则不受伤害，如果失败则计算其火焰伤害抵抗力……而这一切还可能受到装备、魔法和技能加成值、豁免值的影响，相当严谨，但也相当复杂。当然，在BG中玩家不需要考虑这些计算公式，也不需要像玩桌游一样亲自掷骰比较结果，这一切都由电脑后台计算（但游戏仍允许玩家将部分计算过程在信息栏中显示出来）。

可供玩家选择的种族包括人类、半身人、精灵、矮人、半精灵和侏儒六大种族，可选职业也十分丰富。由于规则中部分职业和种族有冲突，所以玩家无法创建出矮人圣武士或侏儒吟游诗人这样的角色。同职业间也是各有差异，人类战士和精灵战士存在着明显的区别，前者生命值更高、能转职，后者体质较差但更敏捷，并拥有夜视能力，对一些法术效果拥有天生的抵抗力。这种错综复杂而又各有特色的搭配，给玩家提供了各种流派的角色培养途径，大大丰富了游戏的耐玩度。

游戏拥有庞大的内容构架，同时也赋予了玩家很高的自由度，在主线剧情之外，玩家可以在各个城镇和冒险地点

接到各种支线任务。最有趣的是，《博德之门》给玩家提供了很多的选择权：做一个好人还是坏人，做一件好事还是坏事，这些选择令对话、任务结果、分支剧情甚至物品和经验奖励充满了变数，也令游戏变得更加耐玩。更多的选择对于角色扮演而言，本就是必需的：DnD世界拥有9个不同的道德阵营，如果你是一个邪恶混乱阵营的恶人，却做起了一件扶贫济困的好事，那真是“离经叛道”的举动哩！队伍里邪恶的队友免不了对你做的“蠢事”唧唧歪歪几句。

在画面、剧情、游戏自由度等各个领域都十分出彩，《博德之门》在权威的IGN评分中获得了总分9.4的高分，整体表现和耐玩度获评满分10分，画面和声效获评9分，游戏体验获评9.5分。《博德之门》的全球销量200多万套，为后续作品打下了一个极佳的基础。

毫无疑问，《博德之门》是有史以来最出色的“龙与地下城”游戏。它不仅可以让玩家们独自享受一场RPG盛宴，也允许玩家们通过互联网进行多人冒险，这相当符合“龙与地下城”相关桌游的多人合作氛围。当然，我们在感谢BioWare设计组的同时也不能忘记BG系列的首席设计师：詹姆斯·欧伦（James Ohlen），感谢他为我们带来如此出色的作品。

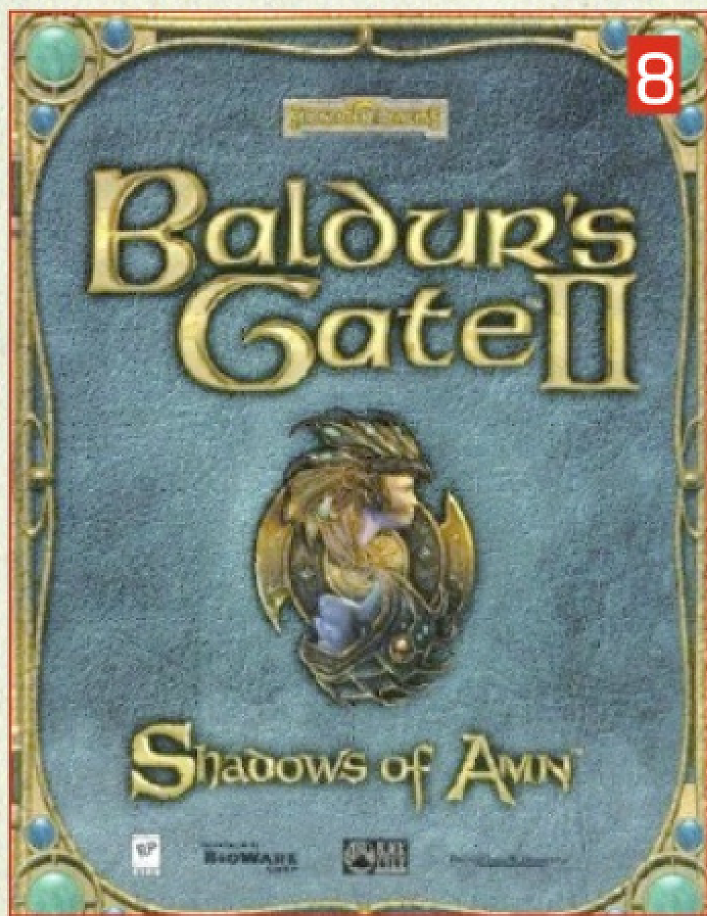
博德之门——剑湾传奇
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast

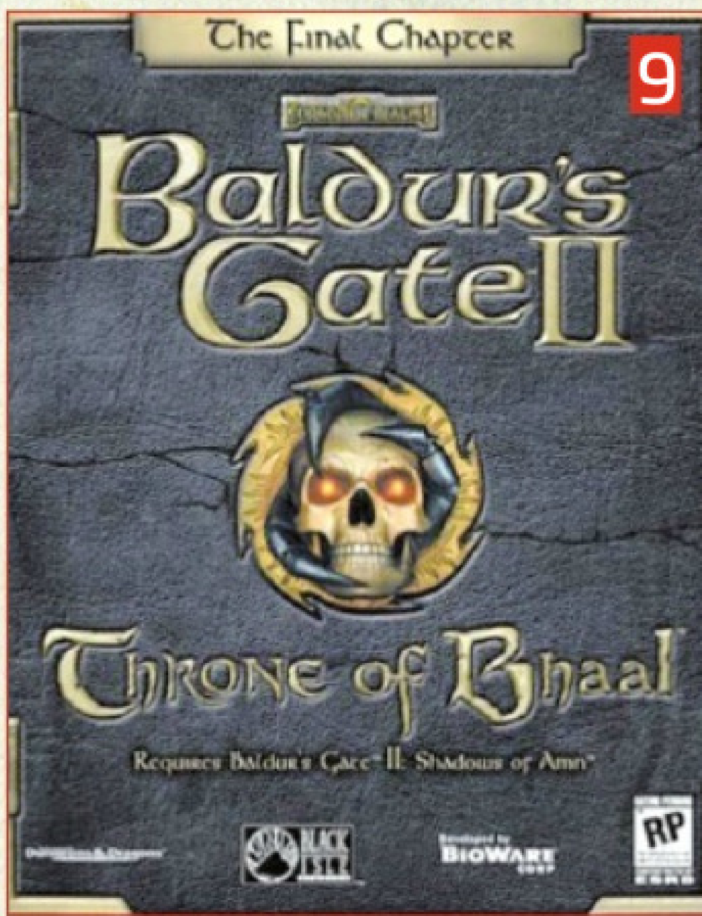
1999年5月11日，BioWare为大受欢迎的《博德之门》推出了一部内容为1CD的资料片，包括了一个叫做乌葛斯胡渣的新村庄，拥有4张新地图和一些新任务、新敌人和新装备，对主线剧情没有任何影响，可为玩家提供大约20～30小时的游戏享受。这款资料片的推出让玩家们立即又将《博德之门》再玩了一遍。

博德之门Ⅱ——安姆的阴影
Baldur's Gate II: Shadows of Amn

2000年9月24日，《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》（BG2）由黑岛发行，游戏容量为4CD。BioWare依然使用2D的“无限”引擎，但游戏画面更为精致。在前作的基础之上，BG2增加了一个新种族半兽人，增加了不少主职业的分支，如吟游诗人。除了本职外，还能选剑舞士、小丑和北地诗人3种分支，分支各有特色。游戏地图也从博德之门向南跨越了云雾山，抵达了安姆帝国。安姆首都——巨大的商业重镇阿斯卡特拉成为了玩家的主要舞台，云雾山脉以南、锐齿山脉以北、雪花山脉以东的广大地区可供玩家冒险，并提供了位于宝剑海上的布林罗岛、地下的幽暗地域和神秘森林中的精灵城市索丹尼斯等场景。

剧情方面，BG2紧紧延续了前作。消灭沙洛弗克后，主角被法师琼·艾瑞尼卡斯囚禁，游戏在一场逃亡中开始，主角和同为巴尔后裔的爱蒙等人一起逃离了地下监牢，出现在阿斯卡特拉的集市里，然后爱蒙和艾瑞尼卡斯一起被蒙面法师会带走，于是主角踏上了搭救爱蒙和挫败艾瑞尼卡斯阴





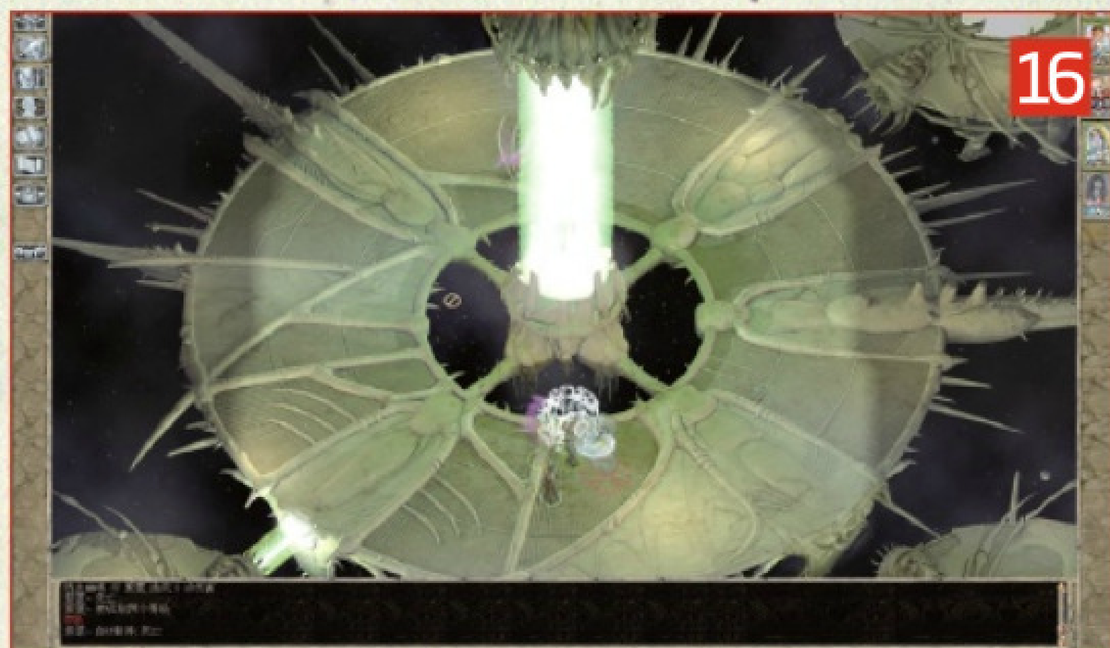
8-9.《博德之门Ⅱ——安姆的阴影》与《博德之门Ⅱ——巴尔王座》封面
10.半神巫妖康葛斯的极品戒指
11.爱蒙的传记
12.泰瑟尔仅在BG2里有一小片森林存在









13.《博德之门Ⅱ——巴尔王座》：鼎鼎大名的观察者堡垒
14.第十章，也是BG系列的最终章
15.最终决战前的CG
16.巅峰之战的难度非同一般，一不小心就这样了

谋的旅程。

由于BG2允许人物提升到更高等级，“龙与地下城”系列的高端内容也逐步显示出来，高级别的法术如禁锢术、高附魔属性的装备如神圣复仇者，以及眼魔长老、摧心魔、红龙、影龙、半神巫妖这些强力敌人都大大丰富了玩家的冒险体验。更多的经验值也能允许玩家探索更复杂的职业系统，由于级别上限控制，转职在一代里并没有太多的意义，但在BG2里随着级别上限的增加，玩家就可以尝试培养出具有多个职业特点的综合型角色，整个队伍也会变得更强。不过对队伍的管理也要求玩家更加慎重，如果队伍声望太高或者太低，会对相应阵营的队友造成影响，像艾德温和寇根在队友声望超过18时可是果断甩手离队哟！只怕没有准备的玩家当时都不得不去干几件很不道德的事——譬如说暗杀无辜的NPC——以图掉声望吧。

在游戏剧情到了一定程度时，巴尔后裔的血统会在主角身上得以体现——BG系列这条主线始终是围绕巴尔血统来进行的——主角会失控变成恶魔形态的杀戮者，丧失理性攻击队友，最后尽管主角强行控制住了，并获得了随时化身杀戮者的技能，但每一次变身还是会让全队掉两点声望，可见恶魔形态虽好，也是要付出代价的，如果你是一个重视传统美德的有为青年，这种事还是自控一点的好。

为了给游戏增加更多乐趣和更大难度，BG2还增加了一些解谜要素，乌玛丘陵的任务开始的影龙地下城，就有不少谜语要猜。

总而言之，各方面内容得到大幅度充实后，BG2足以令最挑剔的玩家都感到满意。IGN评分和BG1持平也是9.4分，其整体表现、图像、游戏体验都是9分，音乐为8分，耐玩度为10分。本作在2000和2001两年里，夺得各大媒体的多项奖项，在接下来数年各媒体相关获奖榜单中，BG2也是常客。BG两代及其资料片，总销量突破了500万。作为PC独占游戏，这是一份相当傲人的成就。

博德之门Ⅱ——巴尔王座
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

这部BG2的资料片容量为1CD，依然由黑岛发行，它在2000年9月24日和玩家见面，向玩家们展示了巴尔后裔这个故事的结局。据称BioWare原本计划制作BG三部曲来讲述巴尔后裔的故事，但《巴尔王座》成为了事实上的结局作品。

游戏的舞台搬到了和安姆毗邻的泰瑟尔，在安姆以南、卡林山以北的广大区域里增加了10张新地图和3章新剧情——以结束掉整个系列的主线故事。玩家将在这里遭遇一个神秘的女人梅丽珊，并陷入她的层层阴谋诡计之中，为了巴尔血统，与之展开了巅峰大决战。最后玩家可以选择是否成为神。

除了大结局，《巴尔王座》有很多令玩家们兴奋的地方，如提供了40级的经验上限、将一代的最终Boss沙洛弗克变成可招募的队友、大量的强力装备和多场难度很高的战斗，如果玩家从一代开始，历经《剑湾传奇》和二代，应该已经成为了一个能掌握“龙与地下城”这套复杂规则的基本要素的玩家，但是，《巴尔王座》的最终的巅峰之战对很多玩家而言依然是十分困难的，它需要精通并能运用所有魔法和职业技能，需要高端的战斗技巧，那是一场喘不过气来的持久战，绝对值得每一个玩到这一步的玩家反复体验——它很可能是RPG有史以来最精彩的战斗。

值得一提的是，观察者堡垒这个地图相当有趣。五层楼的战斗，每一层都设计得非常精巧，在BG2的基础上，加强了解谜要素，玩家必须要留心各种提示，用心思考，而不是无脑一波流推倒怪物就能过关。

《巴尔王座》的整体质量依然很高，不过由于容量和

定位的关系，比之BG2的超高素质，在对新增NPC的刻画上有些马虎，并未提供丰富的背景，可谓白璧微瑕。由于提供了剧情的发展，它比《剑湾传奇》更像是一部资料片（后者其实只是一个扩展包，并没有到资料片的级别），它获得了IGN的高评分：9分。

博德之门Ⅲ——黑犬
Baldur's Gate III: The Black Hound

在BioWare将巴尔后裔的系列故事结束后，黑岛打算将系列继续，他们希望开启一个新的故事。这个项目有一个代号叫做“杰斐逊”，主设计师是负责过“冰风谷”系列的乔希·索耶（Josh Sawyer）。游戏采用“龙与地下城”第三版规则，以及“无限”引擎的替代者“极光”引擎（“极光”是一个3D引擎，由BioWare开发，后来的《无冬之夜》和《猎魔人》都采用了这个引擎）。

黑岛将游戏舞台移至堕星海西面的谷地和桑比亚北部，这些地方离博德之门十分遥远。整个剧情都不再和巴尔后裔有关系，因此前作的人物不会在本作回归，不过《冰风谷》中的一些角色会出现。黑岛将按照其作品素来的特点为游戏设立一些组织派别，像玩家已经熟悉的竖琴手同盟、散塔林会、洛山达教会、红袍法师会都会出现，此外桑比亚的银鸦等当地组织也会和玩家打交道。玩家的行为将影响与各组织之间的关系，总而言之这是一个强调和世界其他势力互动的构架。

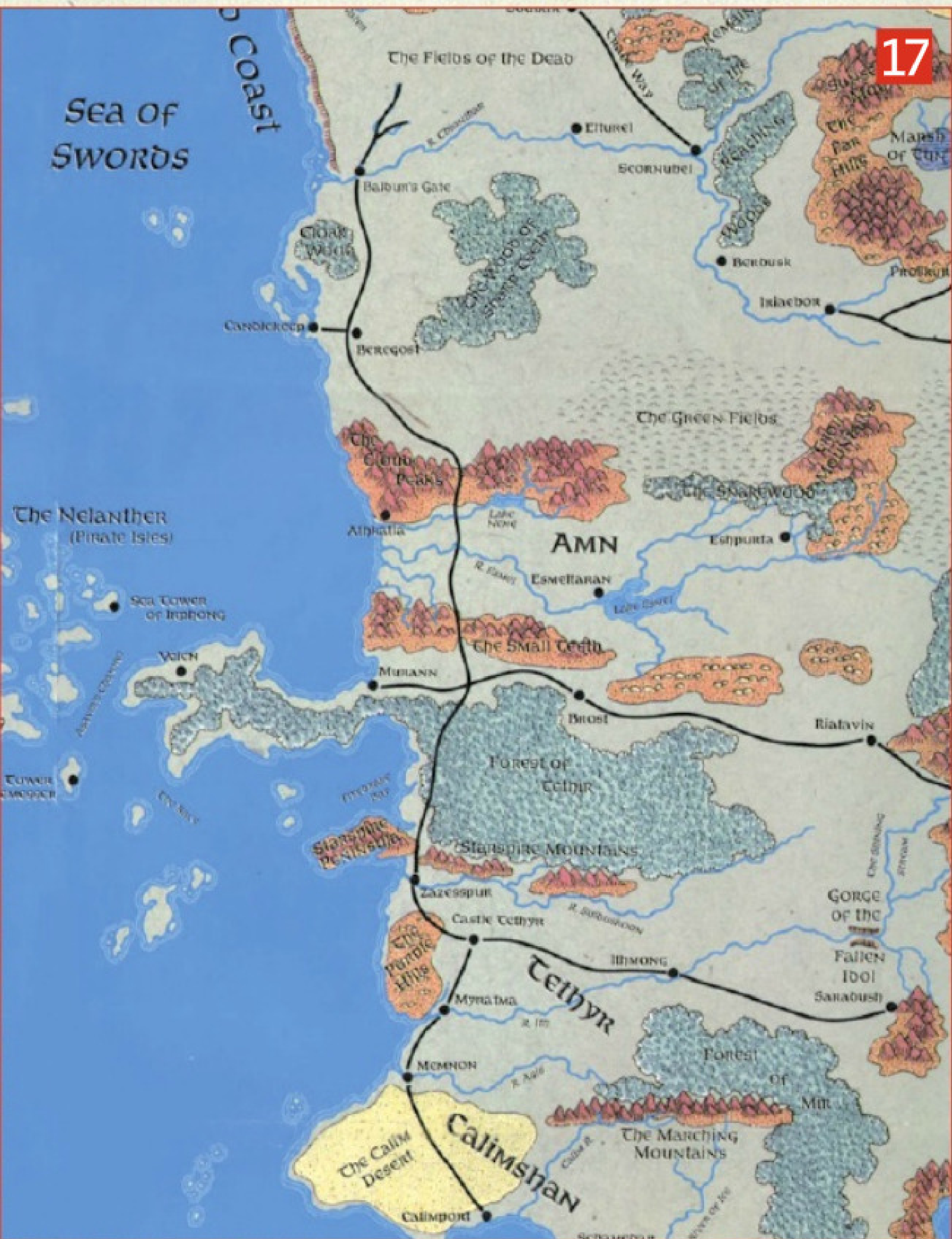
2000年年底，杰斐逊项目启动，计划在2003年圣诞节时发布。但在游戏完成到将近80%时，杰斐逊项目遇到了困难，黑岛的母公司Interplay陷入财政危机，他们无法为“龙与地下城”规则的使用权支付费用，最后随着黑岛被解散，玩家们翘首企盼的BG3胎死腹中，最后他们只看到了官方释出的一些视频。

博德之门——黑暗联盟
Baldur's Gate: Dark Alliance

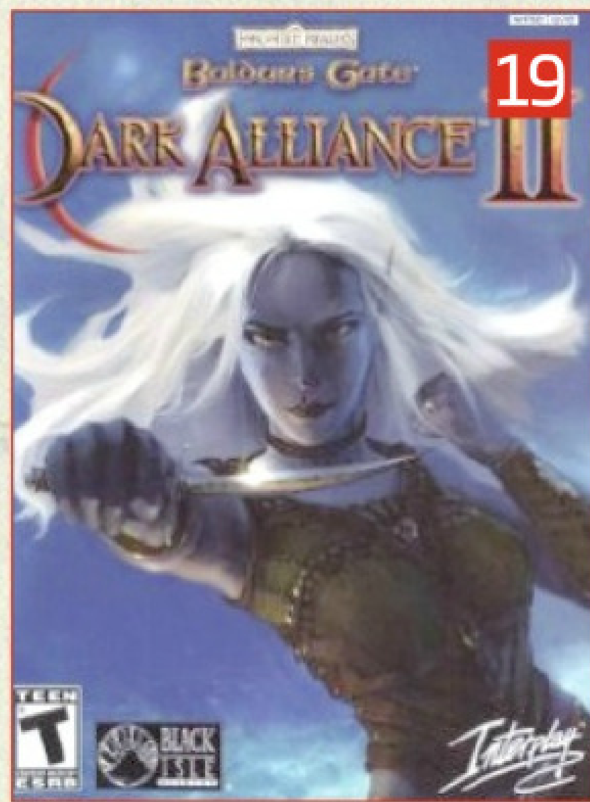
这是一款家用机版的3D图形ARPG，由Snowblind开发，Interplay于2001年12月2日在PS2上发布，之后移植到Xbox、GameCube和GBA上，但并没有发布在PC平台。其采用的游戏引擎并非“无限”，而是由Snowblind开发的“黑暗联盟引擎”，此引擎之后还用于《辐射——钢铁兄弟会》《指环王——北方战争》等游戏。

本作被视为BG系列的外传。游戏采用了简化过的“龙与地下城”第三版规则，背景依然是玩家们熟悉的费伦大陆，剑湾和西土，和BG的PC版系列一样，情节以章节形式来体现，但并不是传统的操作方式，而以动作为主。玩家在博德之门附近躲避盗匪时遭遇袭击，家人被掳，在救回家人的路上会发现一个更大的阴谋……玩家可以选择在矮人战士、人类射手和精灵术士这3个职业中选择一个开始冒险，如果这3个角色都通关，还将可以解锁隐藏人物——崔斯特·杜垩登！

《黑暗联盟》获得广泛好评，IGN评分为9.4。但也遭遇到一些批评，它的游戏流程被认为太短了，有点对不起“博德之门”这个光辉的名字，不过多人游戏的方式弥补了它的耐玩度。









17.剑湾沿岸的地形图，从北到南依次分布着博德之门、烛堡、安姆、泰瑟尔、卡林山等地
18-19.“博德之门——黑暗联盟”系列封面
20.与梅丽珊对决之前，队友齐聚一堂

博德之门——黑暗联盟Ⅱ
Baldur's Gate: Dark Alliance II

Snowblind在发布了《黑暗联盟》之后，忙于其他项目无暇他顾，而Interplay希望再接再厉，于是由黑岛接过了续作的研发工作。2004年1月20日，《黑暗联盟Ⅱ》在PS2和Xbox上发布（此时黑岛已经解散）。游戏继续以简化版的“龙与地下城”第三版规则来设计，使用“黑暗联盟引擎”，支持多人游戏，提供了更多内容。较之前作增加了斗篷森林、巨魔咆哮森林、锐齿森林等多张新地图，以及人类野蛮人、月精灵法师和黑暗精灵僧侣3个新角色，隐藏人物除了崔斯特·杜垩登外，还包括崔斯特的头号劲敌——传奇杀手阿提密斯·恩崔立。剧情依然围绕博德之门附近的邪恶事件展开，这些事件背后现出了散塔林会的阴影，最终玩家将被带到吸血鬼摩尔多克跟前，在玛瑙塔内决一死战。

《黑暗联盟Ⅱ》较好地维持了前作的水准，IGN评分为9分。在游戏的最后黑岛留下了摩尔多克卷土重来的悬念，然而计划中的《黑暗联盟Ⅲ》并没有面世——随着黑岛解散，这个故事也宣布结束。

BG is Back!

尽管《博德之门Ⅲ》带着无限憾意被束之高阁，黑岛核心制作人早已各奔东西，BioWare也没有再开发“龙与地下城”规则的游戏，网游《龙与地下城Online》的经营也不算顺利，但“龙与地下城”的奇幻瑰梦并未就此结束。我们不仅将迎来《无冬之夜Online》网游，Interplay也在今年8月22日重开了黑岛官网，宣布黑岛回归，表示“我们的目标始终是制作最好的RPG”。一些传言显示：Interplay重新取得了“龙与地下城”的游戏制作权；前黑岛员工、不朽经典《异域镇魂曲》的主设计师克里斯·阿瓦隆（Chris Avellone）则表示希望通过集资方式研发《异域镇魂曲2》。而真正动人的消息来自于前BioWare成员组建的数字发行平台Beamdog，其旗下小组Overhaul Games正在制作横跨各平台的《博德之门加强版》（Baldur's Gate: Enhanced Edition，下文简称BGE），原定于今年9月发布，跳票后宣布将在今年11月发布，并承诺如果销量理想，还将开发续作，甚至可能研发BG3。

目前Overhaul Games已发布很多BGE的消息，按照他们的描述，BG原作和《剑湾传奇》都将会被包括在BGE中，并会增加多个支线任务与一个名为“黑池”的大型冒险：将耗费6小时的游戏时间，15级以上可前往；游戏地图也有变化，其中原有地点都将被保留，但增加了一些新地图，包括云雾山的一片区域、杜拉格之塔附近的隐秘处所；追加3名可供招募的队友——半兽人黑武士、半精灵法师和人类武僧。特别值得注意的是，在“龙与地下城”第四版规则已经发布的今天，BGE仍将采用怀旧的第二版规则。

“博德之门”与费伦

“龙与地下城”在数十年的发展历史中，并非仅仅都是靠设计师来制定一切，丰富的游戏、小说等资料也对之进行了扩容和填充。像奇幻小说家萨尔瓦多创造的黑暗精灵崔斯特和他的朋友组成的秘银五侠、对头阿提密斯·恩崔立等，就成为了被遗忘的国度中的一部分。被遗忘的国度，仅仅只是“龙与地下城”中的一个世界，这个世界之外还有很多其他世界，像黑岛的RPG《异域镇魂曲》描述的是异域（又称异度风景）、“龙枪”系列小说构成了龙枪世界、Troika Games的RPG《邪恶元素神殿》演绎了灰鹰世界。“龙与地下城”版权所有者TSR官方出版的各战役背景的资料设定集多达数百本，每一本都对相应的战役背景设定进行了描述，譬如说被遗忘的国度的战役设定集《深水城》就对深水城的历史、地理、著名人物、主要组织等各种事宜进行了详尽描述，并有相应人物事件图像及地区地图。被遗忘的国度的费伦大陆即是现实世界欧洲大陆的奇幻投影，东方大陆卡拉图则是亚洲的投影，卡拉图大陆的龙墙则是长城的投影……

仅仅是被遗忘的国度，30多年来，就有数十本战役设定集来支持，并有数百本小说和数十款游戏来将之丰满化，这让被遗忘的国度拥有着令人不可思议的广度和深度，你会情不自禁的认为它每一平方公里都有着自己的故事，每一个村落、每一片森林、每一处废墟都是有灵魂的，就像真实存在的世界一样——就连精灵族的语言都曾出过词典加以支持，被遗忘的国度内虚构的历史已经跨越了7000多年，编年史详细记录了各个历史时期发生的大事……BG系列描述的是被遗忘的国度的故事，再现了大量的著名地点、人物和事件，游戏中散布着大量的书籍，记载了费伦各地的历史轶事、风土人情、地理风貌和人物传记，甚至在装备上都下足了文章——有来头的装备都附有其来源和历史的文字描述。其实这些名词仅仅只是管中窥豹，难显这巨大的世界于万一。对我们而言，被遗忘的国度实在是太硕大了，古人道：汉之广矣，不可泳思。江之永矣，不可方思。这话原本是说爱情的，然而那被遗忘的国度，就好比汉水和长江是如此宽广，又岂是我们可以随便跨越的呢。

即使是《博德之门》，由于它的剧情和很多“龙与地下城”的知名人物、事件、组织纠缠在一起，如果不做一个整体性的描述，我们很难对整个被遗忘的国度和BG有更直观的了解（本节内容主要基于“博德之门”系列的背景，介绍费伦大陆的历史地理与著名的人物和组织，一些描述与后文专题《瓦罗的被遗忘的国度导览》的内容略有重复，但叙述的角度有所不同）：

“博德之门”系列（Baldur's Gate Series）

玩家在剑湾岸边的烛堡开始冒险，养父葛立安——一名资深竖琴手法师——紧急通知主角准备离开烛堡，但不肯告知到底是什么原因。紧跟着的一场袭击中，葛立安用性命替主角赢得了逃生机会。和主角青梅竹马一块长大的邻家小妹爱蒙追了上来要求结伴旅行。按照养父的嘱托，主角前往

瓦罗的剑湾地图

根据伊尔明斯特和瓦罗谭普的旅行和评论绘制



友善之臂酒店寻找竖琴手成员卡立德、贾希拉夫妇的援助。之后的一路上各种埋伏袭击不绝，显然主角已经被某个神秘组织给盯上了。主角根据搜集到的线索，顺藤摸瓜，发现这一切和铁王座有关，于是在北边的大城市博德之门里逐渐揭开了整个追杀的背后真相。原来，主角是邪神巴尔的后裔，巴尔在费伦大陆留下了多名后裔，其中一名叫做沙洛弗克，他就是杀死葛立安的人，也是主角一切灾难遭遇的源头。沙洛弗克是铁王座成员，但他野心勃勃，处心积虑挑拨博德之门和南方的安姆帝国之间的关系，并希望战争席卷到更多地区，他渴望战争带来的死亡能让他成为巴尔的接班人，成为新的杀戮之神，自然也不会乐意看到同父异母的弟弟活在世上。主角一行最终消灭了沙洛弗克，解除自身危险的同时也令博德之门远离邪恶，更使得剑湾免遭灾祸。但主角是巴尔后裔的秘密也传了开来，强大的精灵法师琼·艾瑞尼卡斯将主角一行囚禁在他的地牢里，爱蒙找到机会逃脱并救出了主角及贾希拉和明斯克，一行人刚逃出地牢，发现身处阿斯卡特拉，并遇到艾瑞尼卡斯屠杀一群影贼成员，由于违规使用魔法，蒙面法师会将艾瑞尼卡斯和爱蒙一并带走。影贼公会和一个神秘组织先后接触主角，表示愿意帮忙找到爱蒙，主角可选一方行事，但同时会和另一方敌对。之后主角会发现神秘组织原来是吸血鬼，其首脑芭荻和艾瑞尼卡斯关系密切。主角历经艰辛后在禁魔监狱找到了爱蒙，并击败艾瑞尼卡斯，但艾瑞尼卡斯利用传送门逃脱。追踪他的路上主角会先后落入寇涛鱼人族的领地和幽暗地域，进入黑暗精灵的城市。回到地面后，主角一行杀掉了芭荻，进入了精灵王国找到并再度打败艾瑞尼卡斯，但随之被他拖入无底深渊，在地狱之门前，主角彻底消灭了艾瑞尼卡斯。但麻烦并没有就此结束，其他巴尔后裔也在寻求同父异母的兄弟姐妹并一一消灭，主角不得不面对这一切并尝试活下来。故事的结局是主角在巴尔王座前和前巴尔侍从梅丽珊决战，将这个邪恶的女魔头连同她狂妄成神的野心一举摧毁，然后主角可以面对天神选择成为神或者是凡人。

这个故事不仅仅是讲述巴尔后裔之间不可避免的彼此敌对和残杀，同时也描述了剑湾沿岸不同城市、国家、公会之间错综复杂的关系：城邦国家博德之门和安姆帝国之间发生了一些摩擦，而安姆又和泰瑟尔有着历史悠久的斗争，甚至南方国家卡林山也将触手伸至安姆，而剑湾沿岸北部的深水城和安姆东部的科米尔都微妙地夹杂了进来。整个剑湾、西土，费伦从北到南，都处于紧张态势之中，各个国家背后都有着强大的势力在推动，为了彼此的利益纵横捭阖、大举征伐、暗中渗透，这复杂的纷争实际上也是费伦数千年历史的常态；BG系列描绘得更深远的是：精灵族之间的内讧、不同族的矮人之间的斗争，甚至地底和海底的寇涛族和黑暗精灵、夺心魔、眼魔、吉斯洋基人之间的瓜葛也和主角扯上了关系，还有席卷整个多元宇宙永世不绝的血腥战争、外层位面恶魔各族之间的永恒争斗呢！这是一幅浩大的画卷，将被遗忘的国度的方方面面，历史人文、地理政治、恩怨情仇都揽括其中。巴尔原本就是外层位面的邪神，他引发的灾祸所影响到的，何止是区区一个费伦大陆呢？

费伦大陆（Faerun）

位于托瑞尔星球西部的一块大陆，地上文明程度类似





21.禁魔监狱外的战斗
22.琼·艾瑞尼卡斯
23.《博德之门Ⅱ》中与艾瑞尼卡斯的最终决战
24.芭荻的原画










25.费伦全图，似乎也有点像是现实欧洲的翻版？
26.游戏中到处都可见这些书籍，让玩家更多了解费伦
27.主角若是战士，可以将娜莉娅的德阿尼斯城堡当做据点，成为德阿尼斯城堡的主人后，可以对这里进行管理
28.明斯克和他的宠物——仓鼠小布

于中世纪晚期的欧洲大陆，已经出现了火药，处于半封建社会形态，有很多著名的城市，国家之间的贸易活动十分频繁，但也有野蛮部落的存在。地下区域则被称为幽暗地域，存在着黑暗精灵等邪恶种族。费伦信仰多位神祇。就多元宇宙而言，托瑞尔星球只不过是主物质位面的一部分，主物质位面之外还有内层位面、外层位面等，每一个位面都是一个宇宙。就此论起来，费伦倒是十分渺小的存在。托瑞尔星球的东部是卡拉图大陆，有着和费伦截然不同的信仰，少数人会旅居费伦，攸旭摩就是其中之一。南部是泽卡哈大陆。这三块大陆类似于亚非欧大洲，是彼此相连的。未与之连接的是马兹特克和安克罗马两块大陆。

巴尔后裔（Bhaalspawn）

邪神巴尔起初是一个凡人，他和米尔寇、班恩为了成神，携手一致在费伦做下了惊人成就，战翻了不少强者，甚至包括一位远古神祇。之后他们三人行走在下层位面，死神耶各因对其每天千篇一律的神职工作感到厌倦，便将其职能分给巴尔、米尔寇、班恩三人。巴尔于是成为了掌管死亡的“谋杀之王”。纷争之王班恩后来和骸骨之王米尔寇窃取了万神之神的命运石板，导致了神祇们被降祸，动荡时代开始，众神被迫行走凡间。巴尔于费伦被塞瑞克刺杀，神权也被塞瑞克取而代之。巴尔成神后行走费伦时，和凡间的女子生育了很多后代，包括BG中的主角、爱蒙、沙洛弗克等，这些半神后裔被称为Bhaalspawn，他们身上遗传的神性受到了别有用心者的密切关注。

博德之门（Baldur's Gate）

博德之门位于费伦西部，是剑湾沿岸的一个港口城市，也是剑湾最重要的城市之一。由于它到剑湾最大的两个城市——北方的深水城和南方的卡林港距离相当，因此被称为是“到所有地方的中途站”。城市以传奇海盗博德安命名，城内被分为两个区域：上城和下城，由于历史上曾多次被半兽人、野蛮人攻击，上城区设立了高墙予以保护，玩家可在博德之门外墙上看到博德安建立的桥门，这座桥门便是博德之门名称的由来。

博德之门和周边城市都是城邦国家。博德之门由博德安任命的四大公爵把持，后来公爵只留下了名号，实际的管理人是议会选举的，沙洛弗克就是利用了这一点取得了博德之门的控制权。游戏中所见的卫兵组织焰拳是博德之门的非官方守卫部队。城内还有一个盗贼公会，其首脑和一些公爵过从甚密，也有传闻说他们和影贼公会有说不清道不明的关系。由于博德之门在陆地商贸和航运中的重要地位及其政治上的独立性，其他王国尝试拉拢或者是吞并之，偶尔会有一些战争爆发；也有很多组织尝试将触角伸入，像散塔林会、

红袍法师会、影贼公会、竖琴手同盟等。

烛堡（Candlekeep）

烛堡在剑湾沿岸雄狮之路的尽头，大致位于博德之门和阿斯卡特拉的中间地带，是《博德之门》玩家开始冒险的地方，主角和养父葛立安居住于此。烛堡曾是大先知阿蓝多的家，保存着他对世界做出的预言文档。烛堡是一座超大图书馆，任何外来的旅行者要想进入其中进行研究，都必须提供一本新书，任何访问者都不可在烛堡一次待过10天，离开后一个月内也不许重返，并且严禁访问者在堡内抄写（但可出钱请烛堡的僧侣代抄）。烛堡真正的守护者是银龙米瑞姆，她即使被杀死也会在一天内再生，因此针对烛堡的不轨行为，常常是一场徒劳。

铁王座（The Iron Throne）

主角的哥哥和仇人沙洛弗克是铁王座的一员。表面上来看，铁王座只是一个普通的商人公会，致力于垄断费伦部分地区的武器贸易。但实际上铁王座为了实现这个目的不择手段，并拥有自己的盗贼和刺客组织，暗中实行各种暗杀、窃盗等犯罪行为。铁王座原本就是由一名魔鬼之女创建的，商贸行为从来就只是一个幌子，其成员除了商人、手工匠、牲畜贩子外还有军人、强盗、刺客、间谍和各种擅长破坏的人，揽括了几乎所有的文明种族，当然，所有的铁王座头目都认为：披上一层诚实的外衣对他们百利而无一害。如果有人尝试背叛铁王座，下场要么是死亡，要么被卖作奴隶，要么被弄得身败名裂生不如死。





29.高适用性的传古在强化成+5后，威力非同小可
30.击败香格拉小队后就能入手的超级神器大法师之杖
31.阿斯卡特拉地图

阿斯卡特拉（Athkatla）

这座港口城市号称钱币之城，是BG2的主要舞台，主角从地牢逃离后，就出现在著名的沃金广场——一个由50英尺高的墙壁围起来的椭圆形露天场馆，面积是深水城广场的两倍。阿斯卡特拉是安姆帝国的首都。安姆位于博德之门以南、卡林港以北，周遭资源丰富，号称费伦最富有的国家。即便是有新的征服者占领了安姆，也会尽量以温和的政策来赢得财富，而非像对待其他地区一样付之一炬。此地金钱万能，流行一句谚语：关注金钱便能发现诸多秘密，几乎所有商人的生意都直接或间接的和安姆有关。一条金科玉律是“有钱人制定一切规则”，因此教育和知识水平、艺术才能在这里并不太重要——除非他们能带来滚滚财富，同时阿斯卡特拉也会容忍其他种族和信仰，因为每个人都是潜在的客户。能够居住在阿斯卡特拉这座城市里，对于安姆人来说是一种优越身份的象征。阿斯卡特拉的执政机构是六人评议会，主要势力有蒙面法师会和影贼公会。安姆同邻国泰瑟尔因为领土纠纷问题素有积怨，彼此经常爆发战争。BG2给玩家提供了前往泰瑟尔森林并接触到泰瑟尔的德鲁伊组织的机会。

六人评议会（The Council of Six）

安姆的权力游戏所有有钱人都可以参加，金钱即权力。六人评议会的首要职责就是不惜一切代价保护贸易和资本流通，他们会将权力分散到其他组织，这也促成其他组织彼此之间权力斗争的局面。按照法律规定，六人评议会成员用纱幔遮住面孔，以保持匿名，人们往往不知道要去暗杀谁、贿赂谁或者利用谁，因为这六人到底是谁都不为人知。任何写出、说出评议会成员的名字或者泄露其真实身份的人都会在评议会成员面前被拷打致死。六人之间职位按照高低排列，安姆30多年的历史中只出现了11位评议员，他们稳定、高效，当然还有神秘。所以BG2中玩家无法接触到六人评议会成员，在行政区你也无法打探他们，但是毫无疑问你知道，他们对蒙面法师会和影贼公会及其他的外来势力彼此之间的平衡控制得很好。

蒙面法师会（The Cowled Wizards）

阿斯卡特拉的主要组织。蒙面法师会认为自己是阿祖斯和丹尼尔两位神祇的代理人，成立之初的目的是为了保存和利用魔法知识。一个城镇中的蒙面法师就是一个小组，由本组等级最高的法师管理。小组和小组之间互不联系，但他们在阿斯卡特拉有一个密室供各个小组取得联系。组员不愿意离开故乡，十分注意保持身份的隐秘性，多数成员只知道两到三个其他成员的姓名。由于安姆人十分厌恶和恐惧魔法，蒙面法师会禁止任何未经允许的施法行为。BG2中由于艾瑞尼卡斯和爱蒙在沃金广场使用了魔法，两人都被蒙面法师会带走，关在了布罗林岛的禁魔监狱里。玩家当然也可以让自己的队伍在阿斯卡特拉城内施法：要么交上5000金币购买许可证，要么就得解决掉一拨又一拨的法师执法队。

影贼（The Shadow Thieves）

阿斯卡特拉另一个强大的公会组织，他们分布十分广

泛，他们最早由纯盗贼组成，成立于深水城，后来被驱逐，之后开始吸纳法师和其他有才能的人，建立了令人惊讶的刺客训练中心和潜行学院。他们主要在安姆活动，控制了剑湾至少一半的犯罪活动，一张黑丝绸面具和一把刺穿它的短剑是其标志。阿斯卡特拉的影之庭被视为影贼的基地。一名影贼仅知道其直接上级和下属，如果不慎暴露了内部的高阶人士，便会得到极端残酷而独特的死亡惩罚。BG2中玩家会看到影贼和一个神秘组织在阿斯卡特拉的战争，并要选择其中一方来合作，以找到爱蒙。如果主角职业是盗贼，还能从影贼公会接管一个分会，成为分会老大，享受该分会扒手、恶棍、刺客们得来的利润分成。

散塔林会（Zhentarim）

又称暗黑情报网，是费伦大陆最著名的邪恶组织之一，由邪恶阵营的人员组成，包括牧师、战士、盗贼、法师等职业，拥有遍布各处的情报网，其目的在于获取各地区的统治权。他们针对敌人采取不择手段的方式打击、然后尝试控制。散提尔堡、藏黑镇和乌鸦要塞是其主要据点，如今他们把黑手伸到剑湾来了。散塔林会和竖琴手同盟是死敌，竖琴手同盟的盟友伊尔明斯特以及风暴·银手也和散塔林会为敌。BG一代中出现的邪恶阵营的队友，法师萨尔，就是散塔林会的人，他在BG2时无法被招募，但会提供一个任务，任务结束时被竖琴手刺杀。

竖琴手同盟（Harpers Alliances）

这是一个非常隐秘的组织，也是费伦著名的正义团体，主要由人类和精灵组成，包括德鲁伊、游侠等职业，其目的是维护世界的平衡，破坏邪恶势力的阴谋。竖琴手同盟广为人知，但他们的领导者则非常神秘，一般成员也会非常注意保持身份的秘密。他们不排斥种族，只要是非邪恶阵营的人就可能加入。他们的格言是：“只做必须的事，不多一厘，不要让结果超过预期。”一代中开始不久后就惨死的养父葛立安便是其中一员，葛立安的朋友卡立德和贾希拉夫妇也是。BG2中会有贾希拉因为竖琴手内部的阴谋家被迫和竖琴手决裂的剧情，相当精彩。另外最著名的强敌之一——红龙费尔克拉格——因为和葛立安及竖琴手的旧怨而不断骚扰主角。

纠缠符文会（Twisted Rune）

主角会在BG2的阿斯卡特拉大桥区遇到强大的香格拉小分队，他们便是纠缠符文会的成员。这是一个来自安姆南部的卡林山王国的秘密集团，完全由不死生物组成，他们的目的是控制活物并将之当成充满乐趣的游戏，他们控制了卡林山的大部分重要家族，但很少有人知道他们的存在，其核心机构是符记之主，一共7人，提夫林巫妖香格拉便是其中之一。这7人中有强大的巫妖和吸血鬼，甚至包括一名太古龙巫妖，传闻可能还包括一名夺心魔亡灵，他们的巢穴彼此有传送门相通，一旦其中一位被攻击，其余人就可以瞬间传送过来。BG系列中纠缠符文会出现在阿斯卡特拉，甚至香格拉本人也亲自驾临，是否表示卡林山的某些家族正准备对北边的邻居安姆帝国蠢蠢欲动呢？

崔斯特·杜垩登（Drizzt Do'Urden）

奇幻作家萨尔瓦多笔下的一名黑暗精灵，被遗忘的国度中最著名的人物，“龙与地下城”的代名词之一。他反叛了邪恶的本族，从地下逃至地表，成为一名游侠。他憎恨邪恶的事物，在博德之门北边的冰风谷住过一段时间，也曾穿过整个剑湾旅行。崔斯特和布鲁诺、凯蒂布莉儿、沃夫加、瑞吉斯建立了牢固的友谊，合称“秘银五侠”。手持双刀的传奇英雄崔斯特会在BG两代及“黑暗联盟”中出现，其中BG2玩家能碰到秘银五侠，并可以选择请求崔斯特帮助对抗吸血鬼，或为了精良的装备向五侠开战！但开战的话，如果贾希拉在队中她会离队，凯东则会反过来攻击玩家。

伊尔明斯特（Elminster）

“龙与地下城”最有名的大法师，魔法女神蜜斯拉的最强选民，他的惯常形象是一位白发灰须的老者，叼着一根烟管，穿着戏剧式的服饰。他在费伦大陆中旅行了很长时间，学识极其丰富，具有极高的声望，他热爱和平，保护自然的平衡，因此和德鲁伊、游侠组织关系密切，是竖琴手同盟的朋友。伊尔明斯特是一个率性而为的人，居住在距离博德之门较远的东面的阴影谷高塔里，过着恬静的生活。他精通几乎所有的魔法，但不喜欢咒法系和召唤系的法术。在BG系列中，玩家都能碰到他。据悉艾德温和主角告别的很多年后，法力大有长进，于是“勇敢地”向半神级别的伊尔明斯特发起挑战，结果？当然，你知道，死的那个只可能是我们可怜的腹黑帝。

无底深渊（Abyss）

主角将在此处迎来和艾瑞尼卡斯的最终决战。实际上无底深渊是一个无限广大的空间，是恶魔的家园、道德伦理绝缘之地。它通过无限层面、无数变化，映射出所有丑陋、邪恶和混乱。传统学识认为深渊有666层，但毫无疑问它比传统所知的要远远可怕得多。无底深渊的每一层都有独特的恐怖环境，无数想象力和语言所不能描述的强大恶魔居住于此，当然也包括像巴尔这样的邪神，然而不能小看另外的恶魔，他们的力量往往可以比肩甚至超过了神祇。来自主物质位面的强者，比如说半神级别的伊尔明斯特，也仅仅只能在无底深渊进行肤浅的旅行——严格地说，“旅行”这个词包含了我们对伊尔明斯特本人的莫大尊敬，它实际上太客气、太委婉了……

血腥战争（Blood Wars）

简称血战。观察者堡垒让玩家有机会接触到血战这个特殊和重要的概念。血战和两种恶魔有关：塔纳里和巴兹，塔纳里魔是无序阵营的，而巴兹魔则属于守序阵营，他们由于理念的冲突爆发了这场持续了数千万年之久的战争。血战主要是在灰色废墟、焦炎地狱和巴托这几个下层位面进行，但经过了这么长的时间，早已波及了整个多元宇宙，其他种族和位面都难以幸免。实际上，血战谁对谁错压根就已经不重要了，反正它已经成为了多元宇宙的一种常态，必不可少的一部分，就像人要吃喝拉撒一样。如果没有血战？呃，是不是很奇怪？

龙与地下城，不破灭的梦

如果BGE在11月份如期发布，距离《博德之门》诞生的时间将超过14年。在游戏界，14年是相隔无限遥远的年份，跨越了很多世代。但是毫无疑问，BG从未死去。正像在全球各地的BG粉丝一样，他们在《巴尔王座》之后的空白年代里，一直在自行设计各种MOD，替被遗忘的国度、费伦大陆、西土、剑湾、博德之门和安姆增加更多内容，如《最黑暗的一天》《黑暗地平线》《笼罩梭巴的阴影》等大型剧情和战役MOD具有很高的水准，吸引老玩家们一次又一次投入那个绮丽绚烂的剑与魔法的世界，为BG增加了更多游戏时间。

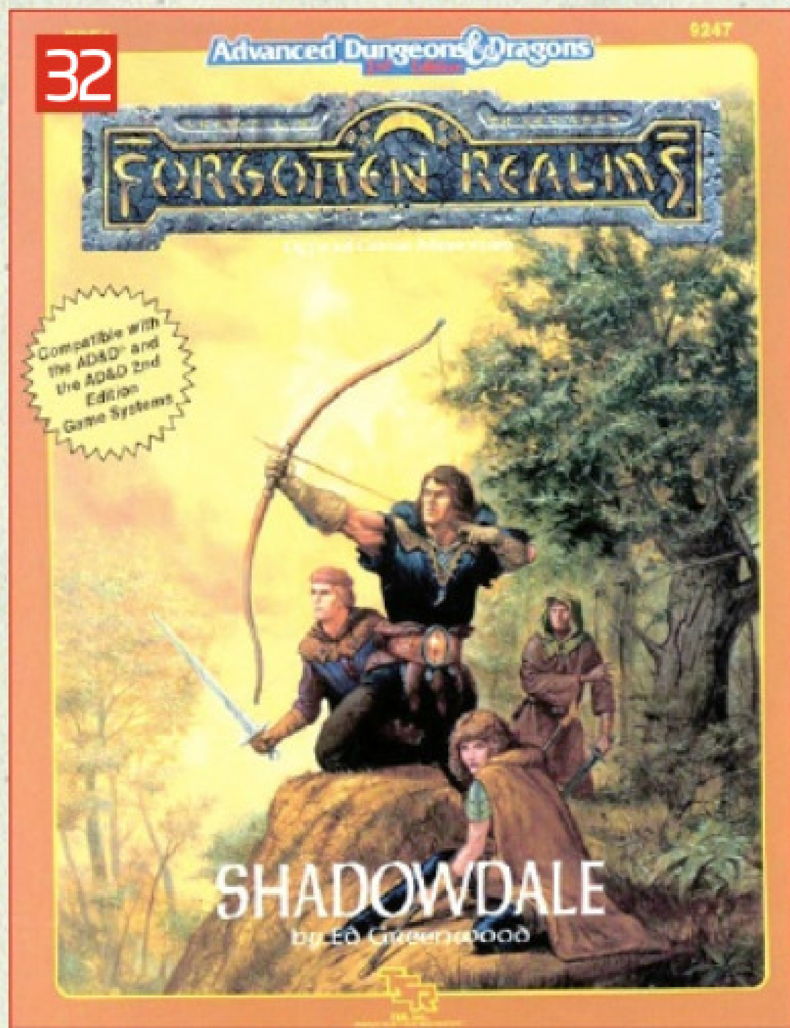
博德之门，史诗再临

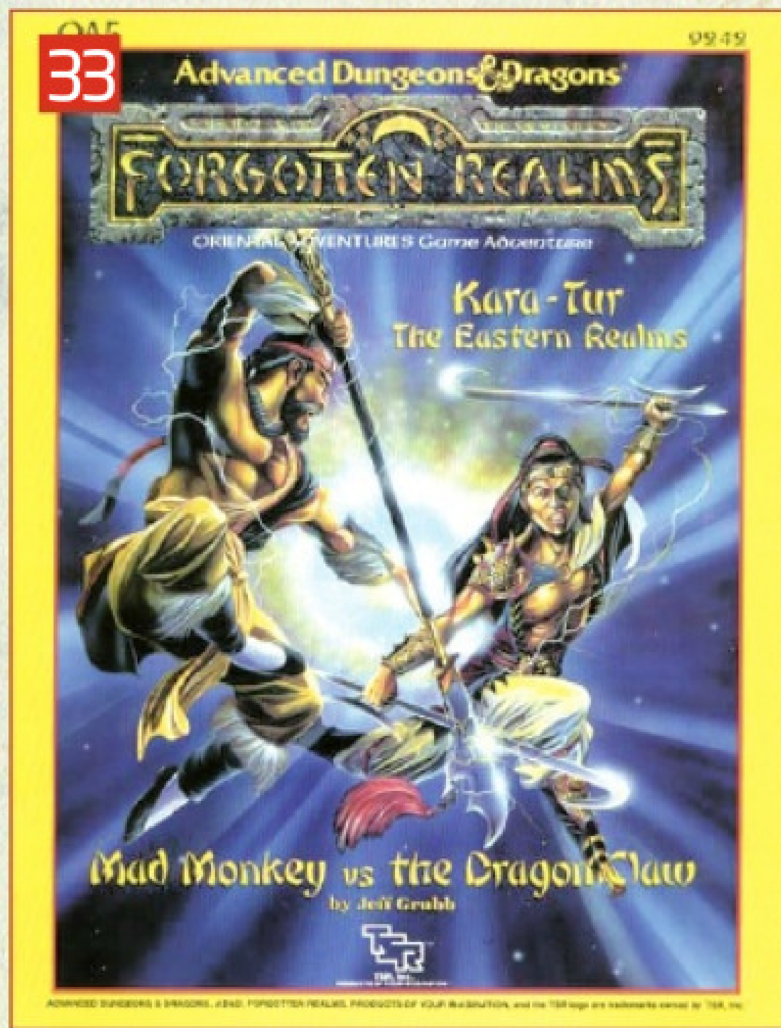
Heya！It's me，Imoen！

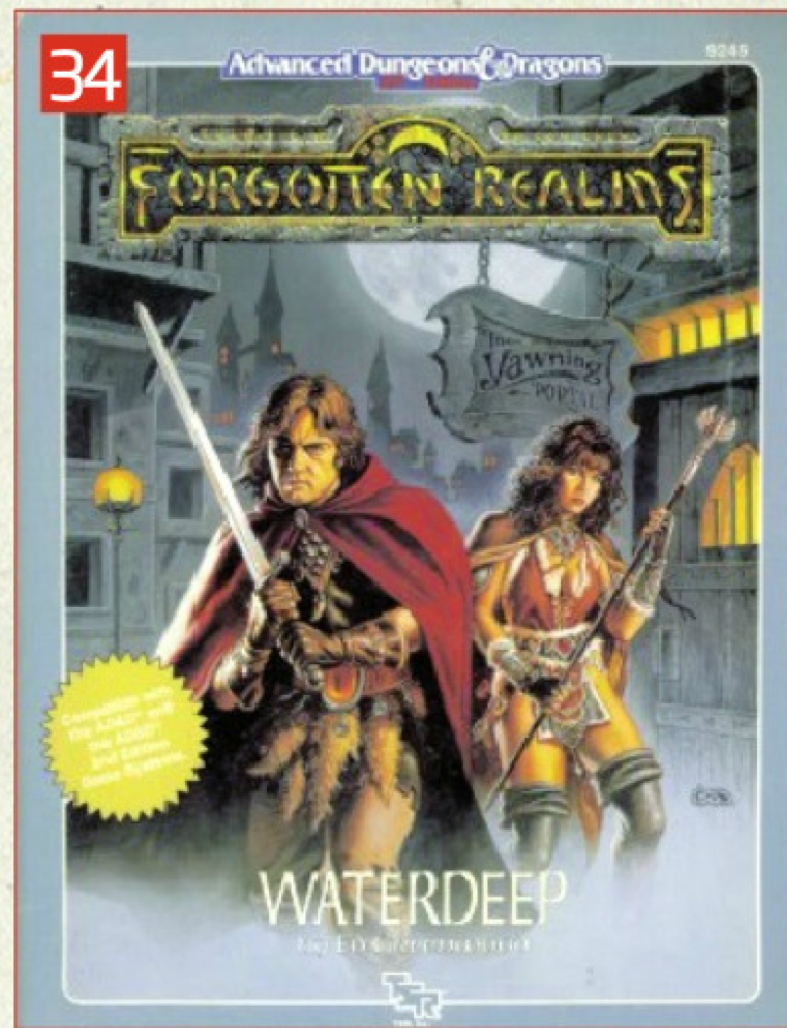
就像所有“龙与地下城”里的冒险者一样，他们探究未知和神秘的世界、追寻魔法和战技的奥义、实现满腔雄心与野望的梦想无法平息，我们这些普通而又平凡的玩家们尽管早过了废寝忘餐游戏的年龄、开始为生活和家庭操劳奔波，但孩子气的冒险心态、RPG世界里自由探索的精神一样在心底微微荡漾。我们只等待一个合适的机会，能再现旧时梦，再见旧时人。

朋友，你还记得你的养父葛立安么？噢，怎么会不记得！最尊敬最爱戴的养父为了保护我而惨死在我跟前，而我对此无能为力——就在那在最痛苦最恐惧最无助的时候，看到了她，听到了那句充满友爱的亲切的话：“Heya！It′s me，Imoen！”朋友，这是不可能忘记的呀。就在那一瞬间，我就懂得了游戏给主角设定的青梅竹马的感情里的那份朴实和真切。那些虚拟的人物，仿佛就像老朋友一样，一直留在心里，从未离去。

BioWare给我们设计了很多难以忘怀的角色，你不会忘记总是大声吼叫勇往直前的明斯克和他心爱的小仓鼠布布：“你出嘴，我出手！”你不会忘记一直保护你、忠于你、经历了丧夫之痛之后重新站起来的贾希拉：“自然之仆听候你差遣。”你不会忘记那个爱腹黑又爱吹嘘但是真的很优秀的红袍法师艾德温：“除了烦我以外，你没有别的事情好做吗！”你不会忘记那个爱钱也嗜血、瞧不起正义人士也藐视强大敌人的斧头大师寇根：“俺的斧头早就准备好了。”你不会忘记那个性感冷傲、散发出邪恶之美的黑暗精灵维康尼娅：“莎尔，指引我的手。”你不会忘记那个迷茫











32.《被遗忘的国度：阴影谷》设定集

33.《被遗忘的国度：卡拉图》设定集

34.《被遗忘的国度：深水城》设定集

35.采用“被遗忘的国度”其他战役设定制作的游戏也有很多，图为《邪恶元素之殿》的封面。我们将在12月中一期介绍更多“龙与地下城”背景的游戏

36.“龙与地下城”的一次“跑团”。我们将在12月中一期介绍更多“龙与地下城”和核心机制




37.7级神术“召唤使徒”的法术说明
38.强大的装备都是有来历的，当然每一件的背后都有一个神奇的故事
39.BG的高质量的对话文本值得仔细阅读，不同选项往往带来不同结果
40.维康尼娅除了性感美艳外，最大的优势当然就是她的魔抗了




单纯、看似懦弱但实则坚强的失去翅膀的翼精灵艾黎：“这比任何马戏团都要刺激！”你不会忘记那个啰嗦无止境笑料也无止境的猥琐侏儒姚恩：“抱歉，芜菁的消化反应。”对人物的精致刻画，正是BG系列如此动人的最大因素之一。准确演绎“龙与地下城”规则的游戏很多，战斗精彩的也不少，但光有战斗、有恶魔、有宝藏，那是不够的。要有血肉丰满的人物存在，才能最大限度的再现TRPG（Table RPG）的魅力。毕竟这是一个庞大的奇幻世界的映射，它里面原本就理应充满了活生生的灵魂。

BG系列的剧情发展始终和人物的刻画密密实实地扣在一起。当主角初离烛堡时，天真烂漫的爱蒙一定要相伴出行，到了主角被艾瑞尼卡斯囚禁之后，遭遇了精神折磨的爱蒙疲倦不堪、变得又敏感又脆弱，但最终在与艾瑞尼卡斯战斗的过程中恢复了勇气和信心，爱蒙整个心态变化的过程在游戏中以大量精细设计、但又绝不啰嗦毫无多余之感的对话来体现，宛如在看一部引人入胜的小说。贾希拉在失去丈夫后的失控和混乱、在信仰上遭遇同僚怀疑的绝望和痛苦、到最终在主角支持下走出情绪的泥潭，成为真正掌控自我的成熟女性，这一幕也非常精彩。BioWare在做到这一层时走了一点弯路，《博德之门》一共拥有25名可供招募的队友，但对大部分队友的刻画还不够细腻，部分队友一看就是那种个性泯然众人毫无特别之处的路人甲，邀之入队的兴趣缺缺。到了BG2中，BioWare做了完美的改变：队友总数下降到了15名，但每个人都有着一套专属任务、专有的情节对话，而且人人能力各异、个性鲜明。不同的队友在队里会展开不同的情节对话，譬如海尔达利和艾黎都在队内时，前者会对艾黎展开热烈的追求，如果主角是男性，想要和艾黎恋爱，海尔达利就会成为情敌；而嘴里粗痞不堪的寇根如果和娇小的玛兹同队，会不停骚扰她，甚至念一段狗屁不通的情诗，当然免不了被玛兹一顿讥嘲臭骂；眼高于顶的艾德温则会尝试拍寇根的马屁或者向维康尼娅谄媚，不过往往碰了个灰头土脸；自以为是、言行幼稚的阿诺门总是会遭到队友们的嘲弄，但他看起来怎样也学不会虚心接受；艾德温在专属任务中变性成女人后令人喷饭不止；人妻加寡妇贾希拉大姐，会对一些言语不敬的队友严加训斥；多嘴多舌一刻也不能停的姚恩则会调戏其他队友，令惊心动魄的冒险过程变得诙谐幽默；嫉恶如仇的凯东和邪恶阵营的队友混久了甚至会容忍不住最终刀兵相见……15名队友，队伍只能带5名，虽说绝大部分队友都可以随意踢了再加回，但要把所有队友之间的关系都理清楚仍是一件十分困难之事。就冲你要和你的女队友们谈恋爱这事儿，你也得再玩一遍游戏，因为一次只能谈一个！BG系列的文字量大概超过了两百万，足够玩家多次“研读”来自于天南海北不同人种之间复杂而又奥妙的关系。

探讨人生哲理、艰涩难懂的《异域镇魂曲》固然是内涵深厚，但生动描绘世间百态的BG一样有着强大的吸引力令玩家沉浸其中。这种描绘的深度和广度大大强化了原有的主线剧情，NPC不再是摆设，分支剧情也不再是可有可无，它们各自是一场千姿万貌的动人际遇。这千千万万的动人际遇组成了一个多元化的世界，令角色扮演栩栩如生。

我们在最终结局中的选择，也体现了这场角色扮演之旅的丰沛之处。成神，或者放弃神格成为凡人？经过了这千山万水千疮百孔的漫长旅行之后，你走到了尽头，会怎么选择？

最后，BioWare没忘了主角的队友们，他们的结局各异，令人唏嘘或者感叹。刹那间便有一种沧海桑田之感。

大浪淘沙，变旧革新

如果玩家试图用任务管理器强行关闭BG2——你你你为什么要这么做呢——会跳出来一个小窗口：你真的要退出么，布布会想念你的……

对老玩家而言，BG总是试图把你拉进那个欲罢不能的深渊里。你在整个系列上面投入的时间应该已经高达数百小时——假设你真的爱BG的话，难道不是这样吗。应该说在那个互联网还不是特别牛的时代，游戏还没全面快餐化的年代，玩家的选择也没那么多的年代，BG抓住了玩家的传统习惯：安心角色扮演，一步一步踏踏实实去升级，去强化你的角色。今天最热门的RPG是Bethesda的“上古卷轴”系列，经过这么多年的发展演化，到了《上古卷轴V——天际》已经演化得极为成熟，但“上古卷轴”和BG有着本质的区别。

BG系列的最大两个特点，一个是BioWare的剧情演绎风格，一个是“龙与地下城”本身的成熟度。这是“上古卷轴”所不具备的，当然这里不是说谁好谁坏，纯讨论彼此的差异。BioWare习惯用章节的方式来演绎剧情，尽管游戏也是非线性的态势，但是剧情张弛有度，控制得非常好，在和NPC的交谈中，BioWare总不忘记通过对话选项来提示玩家某某任务的存在，一个章节过去了，就出一段旁白，来提醒玩家的主线进度，可以说剧情的影子无处不在。相比之下，《天际》这样的就太过于松散，旁支任务过多，任务接了一箩筐，缺乏条理，这样也使得主线任务缺乏张力——这么多支线，就做支线吧，当主线不存在就好——但这还是角色扮演么？火烧火燎的事儿都晃悠着，自由“度”是很好，也要有“度”。在这个度上，BG拿捏得非常好。当然，BioWare的文字功底深厚也是一个很大的原因，进行汉化的第三波水平也足够出色，大量的对话丝毫不觉枯燥，反倒添了很多乐子。

第二个特点，就是“龙与地下城”规则本身的严谨与科学。这一点，既是优势，也是劣势。优势自不必说了，冒险的各个方面，规则上都面面俱到，从侦查陷阱、偷听对话、环境辨别乃至游泳跑步等，都有详尽的设定，更不消说施法和挥舞武器了，这样令整个冒险过程特别是战斗过程进行得非常稳健，当然你得对这些规则有一定了解，如果你非要让一个剑舞士去扒窃荷包，那就是你的问题了是不。

另外一方面来说，“龙与地下城”规则对于电脑游戏来说，是一把双刃剑。这种游戏模式毕竟是服务于TRPG的，带有非常强烈的手动操作风格，早期的规则包括BG系列所用的第二版，其实是比较别扭而且繁琐的。尽管老鸟们这么多年来都已经习惯了，但新人上手就很不容易。像防御值、命中值、豁免值都是越低越好，到后期都是负数，这和其他游戏的风格完全相反。豁免检定分为瘫痪/毒素/死亡、权杖/法杖/杖、石化/变形、喷吐、法术这五类，分门别类的应对各种伤害攻击和法术作用，计算起来十分繁琐。尽管免掉了玩家掷骰这一步，但相信部分玩家即使玩通关了，也不一定对这个有多深认识。竖琴手说得好：“不多一厘。”“龙与地下城”的规则进入CRPG，就应该做更可能的简化，去掉不必要的旁枝末节。毕竟游戏不都是给骨灰级玩家体验的，只有赚更多钱才能有资本做更好的游戏。虽然BG系列在当时没有遇到什么问题，但“龙与地下城”规则自身求变，到了第三版，将防御值、命中值等调整为越高越好、简化豁免等、允许法师穿重甲手段已经说明一切——做游戏也要与时俱进。

跟上时代，在日新月异的游戏业内，是必然之举。今天互联网如此发达，信息的分享和传递早已不是往日所能想象，14年前的老玩家又有多少人能想到会有今天这么多这么大的变化，当年买个硬盘都是论G的，如今已经论T卖了。同样又有多少BG时代的老鸟能想到，今天的RPG游戏背景到规则设定越来越简单、越来越重视动作化？

如今玩家接触到的世界越来越大，眼界和要求都越来越高，也非当时老玩家所能比拟。玩家年岁在增长，游戏受众在改变，市场需求越来越苛刻，因此“龙与地下城”规则也在不停的变化，自1974年发布规则后，一直到1989年才出第二版，之后修订和更新版本的时间越来越短，长则6年，短则3年，今年还打算更新到第五版。我们应当承认，互联网改变了现代生活的节奏，也改变了游戏业的格局和“龙与地下城”本身。如果固步自封，不思进取，市场只怕将会把这套历史悠久、丰厚深邃的游戏规则给淘汰掉！大浪淘沙，变旧革新才是王道。

今天，BioWare已经不再制作“龙与地下城”有关的RPG了，不过传统的《龙世纪》和科幻的《质量效应》多少还是带着往昔的旧影，一如既往的在人物塑造和剧情设计上干得不错。近年来真正大红大紫的RPG除了网游《魔兽世界》外，就是前面说到的在自由度和画面上结合得非常好的“上古卷轴”的几部续作，以及“老滚”化的新《辐射》；其他还算成功的，像《火炬之光》和《猎魔人》等，也多是以动作为主。传统的欧美RPG似已江河日下，“魔法门”系列已经多年没有动静，一度有望成为后起之秀的“哥特”系列也并没有获得多少成绩，“哥特4”的销量惨不忍睹。然则，BGE终于还是要来了。这种募资制作游戏的方式，本身带有较大的风险，一旦卖得不好，后续作品就不要想了，但无论如何，这种方式对成本的控制上有很大的优势，加上只是重制经典而非做一个全新的游戏，算是轻装上阵。

Beamdog采取了迎合时代潮流的方式，他们宣布游戏是多语言的，并且包括简体中文，计划在PC、家用机以及iOS和Android平台上发布，让BGE被更多人、特别是新一代的玩家们认识，通过更多的渠道走向市场，这或许真的是传统RPG重振山河的好机会。毕竟，决定游戏销量最关键的因素之一，就是游戏本身的质量，质量过硬，玩家又能轻松运行的游戏，总是不会被埋没的。

Interplay要让黑岛重现人世，在眼下来看难度很大，而且还很遥远，但BGE已经近在眉睫，14年后，在时代潮流的荡涤下，它有望以更加成熟的面貌涅磐。无论新老玩家，无论你属于哪个时代，如果BG3有朝一日能现于人间，就说明Beamdog和BGE都走对了，“龙与地下城”的梦仍然不灭，那便是一桩喜事，也是盛事。P

不像《博德之门》呈现出的阿斯卡特拉的繁复华丽与巴尔之嗣的混乱霸气，更不如《异域镇魂曲》多元宇宙构造的深邃哲学世界，《冰风谷》的诞生一开始就建立在荒凉的北地之上，那里物资贫乏，气候严酷，民风纯朴，它没有幽暗地域中各种强大的生物，也没有传说中的恶魔之子降临于世，种种条件让这个费伦大陆极北之地的故事看起来有些寂寥。无论是游戏中的设定背景，还是游戏本身的诞生背景，都注定了这是一部不如《博德之门》"热闹"的角色扮演游戏。

其实早些年一路从《博德之门》玩过来的玩家可以很明显地发现，《冰风谷》并没有像《博德之门》那样被当作一个巨型RPG来制作，而是被当成一个战斗型的普通RPG来定位的。当时，《博德之门》已经名声在外，成为不可动摇的经典，想去模仿它或者超越它都是一件吃力不讨好的事情，所以制作组干脆就把《冰风谷》当作一个侧重战斗的小品RPG来制作（说"小品"可能不太恰当，只是比起《博德之门》没有那么"史诗"）。

黑岛当时大部分人员都在开发《博德之门Ⅱ》，所以用有限的人手做出一款借用Infinity引擎、更容易上手的RPG，是很合乎情理的事；加之那会儿正是"被遗忘的国度"惹人眼球之时，Infinity引擎也正如日中天，所以《冰风谷》的诞生也是万事俱备的——用最快捷的方式，在最受欢迎的时间推出一款背景设定相同的游戏。仍旧由黑岛小组制造，仍旧是关于"被遗忘的国度"的故事，而这次你可以组建自己的北国冒险团，而不是像《博德之门》招揽给你设定好的队友（也就是说你可以实现全法师战队、全矮人战队，甚至是全妹子战队），并附加一个变态难度的超专家模式。是你，你掏钱吗？

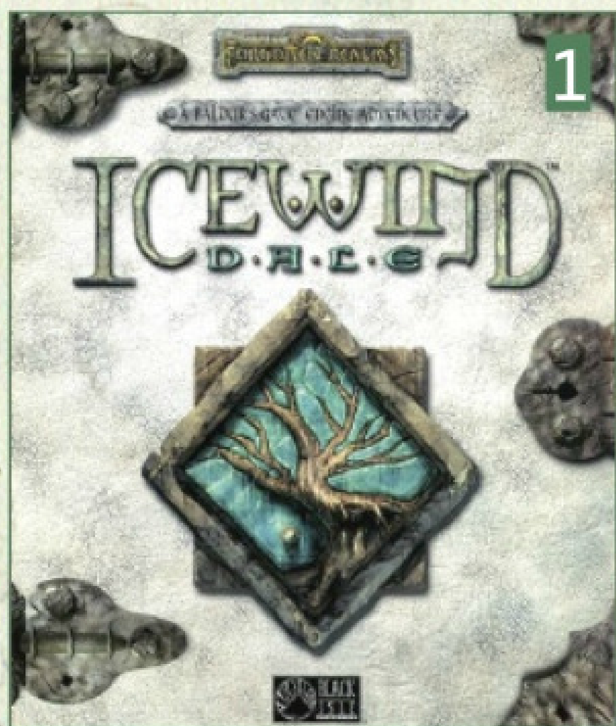


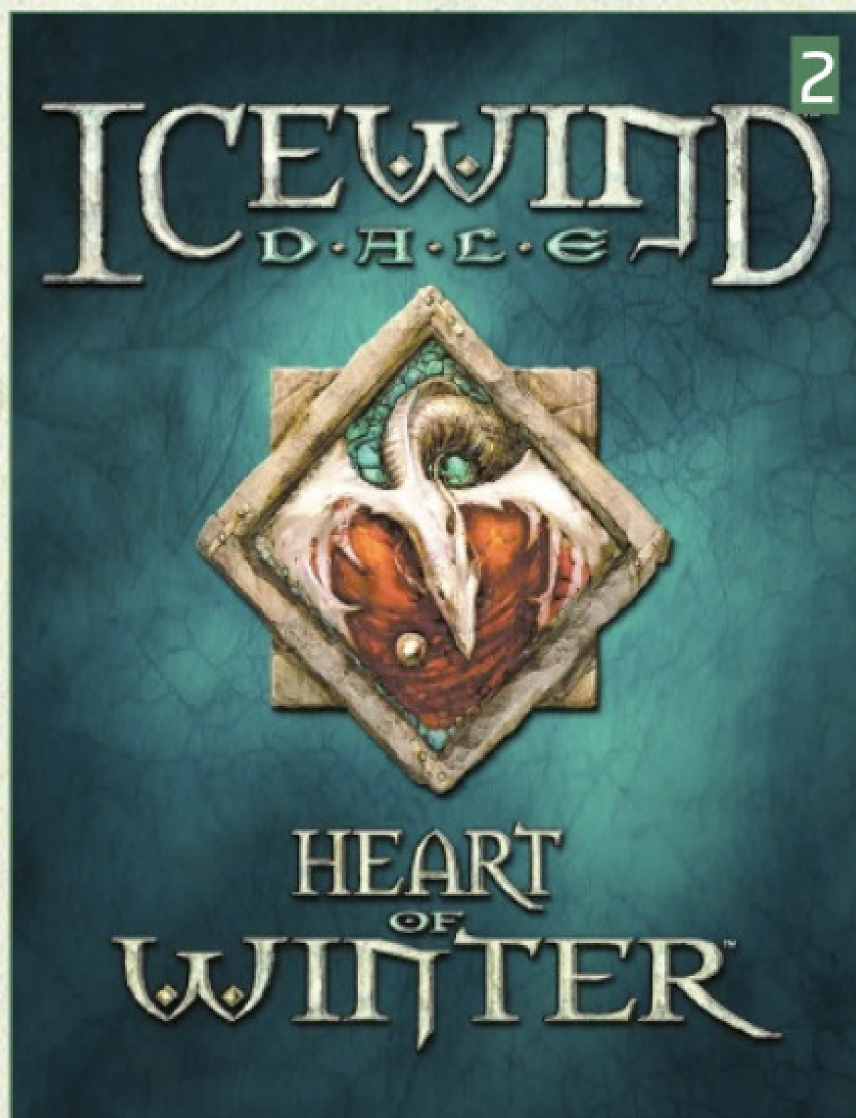
ICEWIND DALE 苍凉与热情的北地传说

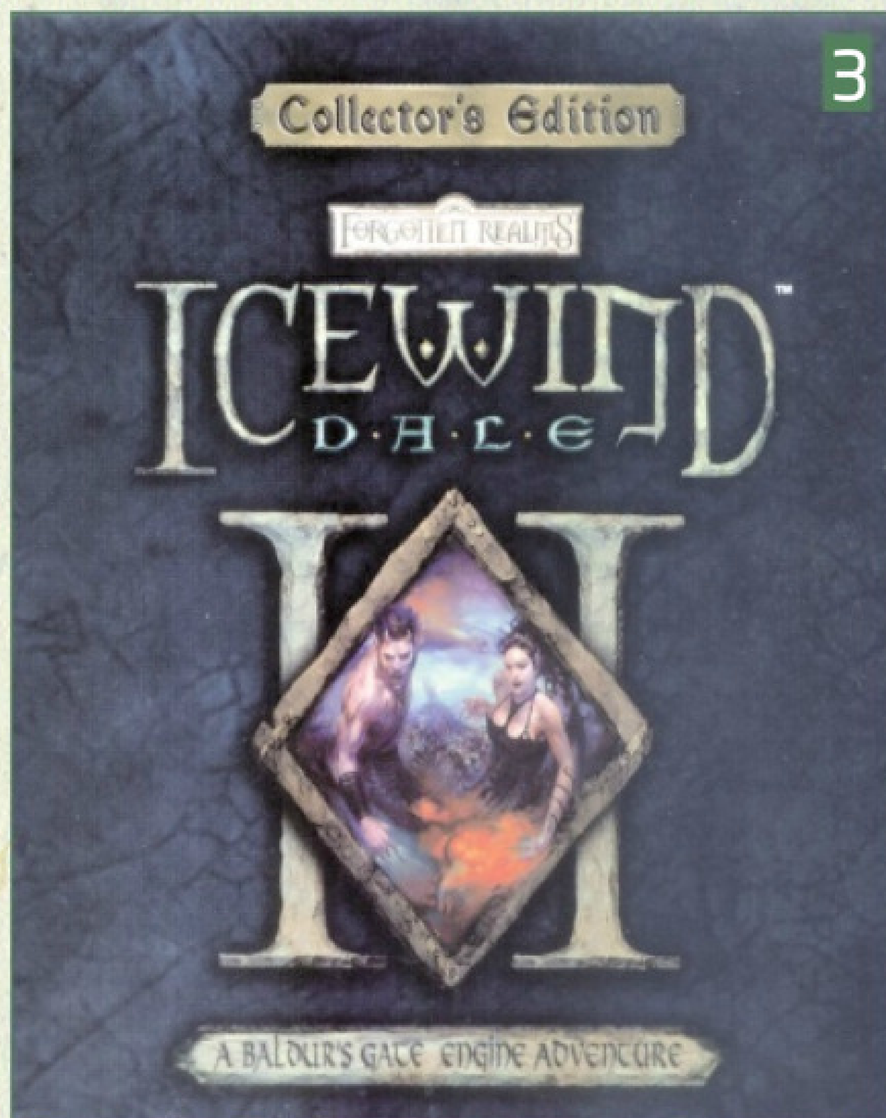
本节撰稿 / 喵里姆

来，战个痛快！

就算有这样那样的不足，再加之《博德之门》珠玉在前，《冰风谷》的游戏评价也着实不错。尽管媒体和玩家的评价几乎都倒向《博德之门》，但许多玩家坦言那是因为《博德之门》作为经典的Infinity引擎的开山之作，地位是不可否认的，就游戏本身而言，《冰风谷》的素质几乎和《博德之门》是在同一水平线上的。何况《冰风谷》的定位也很







1.《冰风谷》一代的Logo图案中描绘的就是树镇库达哈
2.《冰风谷》资料片《寒冬之心》的Logo图案是白龙龙后
3.《冰风谷Ⅱ》的Logo是恶魔姐弟玛黛和伊吕尔，从他们养母灵魂的剧情来看，他们可能是一代Boss贝海菲特的孩子

4."冰风谷"的角色插画师为大师Justin Sweet，他的画厚重优美，充满奇幻风情
5.库达哈概念图，以现在的眼光来看也是相当美的设计图
6.二代角色创造画面
7.东流亡地全景，左上是最终决战地风暴之神坦帕的神殿
8.一代中奥斯华的飞空船是不能用的，二代中反倒成了游览北地的交通工具











明确，它并不是要超越《博德之门》，而是作为一个补充作品，让玩家们更好地去感受"被遗忘的国度"，体味更好的"龙与地下城"的战斗。

《冰风谷》优良的口碑除了比用《博德之门》更精细的画面来表现白雪皑皑的北地风光和由Jeremy Soule（也是后来"上古卷轴"系列的主要作曲人）所创造出的优美大气的北地音乐等硬件条件外，在软件方面也是颇有特色。比如上面所说的，组建你自己的6人小队。喜欢怎样的队伍配置随你挑：常规的2战士+2牧师+1法师+1盗贼是一个平衡性比较好、可以完成各种任务与职责的队伍，想追求杀敌率的可以建立全战士队，当然你也可以按喜好来设置全精灵队、全矮人族、全半身人队……当然，对自己的操作和实力有信心的，可以试着挑战Solo通关（因为Infinity引擎的游戏每个人的经验值是总经验除以人数，这也就意味着你一个人可以快速升级，如果装了资料片，有了解除经验上限补丁你很快就能达到逆天等级），两人队伍、三人队伍也是可以的，这全凭玩家的喜好而定。同时，嫌弃《博德之门》里的队友属性太弱或者加属性、加技能的方式不对的玩家也能创造出合自己心意的属性与职业搭配。如果你有耐心，可以在决定人物属性的时候不停地投骰以达到你想要的超高属性，每个人物总属性90以上这种事情只要你有耐心就一定能办到。不过作为自由度的代价，这些你创造出来的人物就没有《博德之门》里那种丰富的人物性格与超多的队友互动了，阵营、属性的影响都不是特别明显，所以偏重剧情和细节的玩家可能会对此有不少非议，并且因为没有队友对话，所以不少在《博德之门》里广受欢迎的队友MOD都无法应用，这可能也是"冰风谷"系列为人诟病的缺点之一。

另外因为注重战斗的关系，整个《冰风谷》的支线和小任务十分少，没有一张因为支线任务而出现的超大地图，这也是和《博德之门》无法相比的地方。不过《冰风谷》本身就是为偏好战斗的玩家所设计出来的，所以在任务这方面并没有太大的可比性，只能说是合适的人自会找到其中的乐趣，另外《冰风谷》的队伍模式也非常适合玩家间联机进行游戏。

但是，有了以上这些并不足以让《冰风谷》成为一个与《博德之门》齐名的"龙与地下城"作品，也不足以体现《冰风谷》"战"的精华，让《冰风谷》的乐趣上升了一次台阶的，便是其资料片《寒冬之心》中附带的特别变态模式——狂暴之心。虽然本来游戏就有难度上的选择，而且最高难度也已经足够满足玩家，但狂暴之心是完全不同的，其变态的难度从本质上改变了你要去完成这个游戏的思路，如此高的挑战以及其战术应用引来了众多玩家的讨论与参与，至今还有不少人在研究挑战狂暴之心的各种方法。虽然很多新手甚至是老玩家在刚接触到狂暴之心时都会因为反差太大而放弃这个游戏，但也多亏了这个极端模式，大大激发了游戏的长时间生命力。

狂暴之心模式下，怪物的强度会大大地提升，包括生命值、伤害、命中强度都是原来的几倍，甚至十几倍，其在特定地点的种类、数量也发生了质的改变——不过就算笔者这样形容，大家也难想象这个游戏变态到什么地步，那我就来说说两代游戏开头的狂暴之心是怎么变态法。两代游戏开头的一只地精——对，没错，一只地精，只要一只，两只你就准备团灭吧——就足以战翻你的高属性6人小队，打得你满地找牙，被追得满城跑。一代因为可以打了就跑并可以逃到旅店进行休息以后再战，此时怪物的HP不会恢复，还算有办法（但运气不好被摸一下仍旧是死），资料片中因为休息时怪物的HP也会恢复，所以原来打了就跑的战术已经不管用，但可以把地精引到NPC身边让NPC打到快死了再给予最后

一击——这些卑鄙的战术在游戏之初你全队都是只有1级的小人物时，成了没有办法的办法，等你升高了几级就可以开始配合你的队伍考虑战术了。大幅度的难度提升换来的是比以往更可观的经验、更好的物品，一只地精的经验是原来的几十倍，所以最初杀几只地精你的人物就可以升好几级，这些都绝不是虚言，相信有玩过狂暴之心模式的玩家一定有所体会。游戏后续的挑战仍旧十分艰难，Boss的战斗力几乎都是毁灭性地让人感到挫败，不得不反复考虑研究胜利的方法，平时你不会考虑的辅助魔法成为了关键，走位、战术、控场、操作全都是重中之重，狂暴之心所带来的战斗乐趣远远超过主角能力过强的《博德之门》。个人认为如果熟悉喜爱“龙与地下城”系列游戏的人绝对不能错过狂暴之心模式，这也是我所认定的《冰风谷》的精华所在。

《冰风谷Ⅱ》的地位比较特别，它是最后一部以Infinity为引擎的RPG，并且采用的是“龙与地下城”第3版规则，其它如《博德之门》《冰风谷》采用的都是第2版AD&D（专家级龙与地下城规则），同时它也是黑岛在解散前的最后一部“龙与地下城”作品。

作为一部黑岛的DnD绝唱之作，《冰风谷Ⅱ》并没有提前显示出黑岛即将解散的迹象，反而在创新和探索上作出了表率。本来《冰风谷Ⅱ》仍旧想采用AD&D第二版规则，但考虑到之前《冰风谷》就因为在系统方面照搬《博德之门》而受到了批评，所以放弃了二版，改为正当红的第三版规则（3R）。而三版规则有什么好，我想之前也已经介绍过了，作为至今为止全世界跑团玩家最钟爱的一版规则，将其应用在《冰风谷Ⅱ》上是个非常明智的决定，不仅避免了与之前《冰风谷》的系统雷同，也为后来《无冬之夜》的规则参考打下了坚实的基础。二代中仍旧保留了《冰风谷》的特色项目狂暴之心模式，这对于想在三版规则下进行极限挑战的玩家，又是一个战斗的盛宴。

世界之脊，寒冬之心

以“被遗忘的国度”战役为背景的几代名作统一选择了托瑞尔世界的费伦大陆西海岸，以“博德之门”两代所在地的剑湾、烛堡与阿斯卡特拉为中心，向北延伸便是著名的大城市深水城与坎坷不断的无冬城，以及充满邪恶与野心的路斯坎——这些又恰恰是《无冬之夜》所发生的地点，而越过路斯坎北边的米拉尔河，就是将北地与费伦大陆隔绝开来的世界之脊。

《冰风谷》的故事就发生在这片环境严酷的冻土之上，但这并不意味这片土地就是寸草不生，人烟罕见的不毛之地。世界之脊是被遗忘的国度中北方最古老最高大的山脉——被许多人认为是人类文明起源地的北方广阔山脉群中最西边的支脉。跨过这座山，便到达了冰风谷，那是一片广达千里、荒凉贫瘠、凹凸不平的冻原，在人们的口中，是整个被遗忘国度中最不友善的地区，上面充满了雪猿、冬狼、冰蜥蜴、霜巨人等众多危险的生物，并在地表之下有着蛇人、不死生物等古老的种群。但就在是这样艰苦的环境下，养育了冰风谷淳朴坚强的人民，诞生了诸如东流亡地（十镇之一）这样温暖的小镇子，神树之城库达哈这样的神迹般的地域，在库达哈周围有着不死大军长眠的阴影山谷，有着蛇人大本营龙之眼，更有着曾经辉煌美丽的精灵之城断手塔，还有宏伟的矮人要塞，巨龙之齿大冰原。而新的冒险队伍从二代的十镇之一塔哥斯出发，经神秘的幽暗地域，回到曾经被战火和野心摧毁后重建的东流亡、库达哈以及最后的决战地点断手塔。两代作品很有多地点是重合的，接下来就简单







9. 一代中断手塔全景，初到此地可以看到发疯的拉瑞炎球术轰杀……松鼠
10.库达哈中大德伊鲁阿伦多的住所
11. 二代中同一场景，放着一代取回的神器心之石
12. 北方十镇多是近海的码头城市
13. 北方的龙多数为象征冰雪的白龙





14.北地的人类以野蛮人为主，也有很多巨人等类人生物
15.玩家利用《无冬之夜2》的引擎重制的《冰风谷》，感兴趣的读者可以去找一下。图中描绘的是在两代中都很重要的小镇东流亡地，是个宁静的小渔村

介绍一下世界之脊的重要地点。

游戏中出现的最重要的地点有3个，其一是建立在一颗巨大大橡树上的神奇树镇库达哈。库达哈被树木环绕，拥有神赐之力并长年温暖如春，还向周围散发热量。这里是最能代表冰风谷的地点之一。库达哈世世代代都有一位大德鲁伊驻守，努力维持着自然与人类的平衡，在一代中你从随东流亡地的远征军出发，就是受到了大德鲁伊阿伦多的邀请来调查附近的异变的（阿伦多也算是费伦名人了，在《博德之门Ⅱ》的片头做出预言，说巴尔之子必将带来混乱的就是他老人家了），而二代后期你会重回库达哈，而此时大德鲁伊阿伦多已经故去，取代他的是新一代的大德鲁伊。因为拥有神力庇护，这里很容易感受到邪恶的异变，是游戏中的重要场景之一。游戏中库达哈的设计大气美妙，颇有自然神迹之感，让人印象深刻。

而第二重要的地点就是冰风谷唯一的城镇联盟——北方十镇。一代中的东流亡地、二代中的码头塔哥斯，以及冰风谷中唯一的大城市布林山德都是北方十镇之一，而这10个小镇成为了冒险者和旅人的补给之处，但也成了经常被战乱祸及的地方（记得二代你一开始的目的吗？对，就是去向无冬城请求援军抵抗兽人）。

重要的地点之三为断手塔，也就是曾经精灵们所建立的4座塔楼，但它在很多年前对兽人的战争中毁灭了，断手塔无论是从气氛设计上还是游戏设计上都十分精美，作为两代里的主要冒险场地，这里拥有一种难以言说的阴霾感，但却仍旧能够想象这里曾经的美丽与繁华。除了以上3个重要地点外，其实在两代中都出现的例如龙之眼、库达哈小径等也是非常有趣的地方，许多细节之处尽显黑岛设计师们的巧妙思想，比如在库达哈小径，有一个甲虫大洞，被一代中的你清理以后，在二代这里成了藏身于此的冒险队伍比如赫洛加瑟等人的墓地。对于玩过一代的玩家，再次故地重游有着许多无法用文字来形容的乐趣，二代同一代的联系是“冰风谷”系列中设计得最为精巧的一点，至少比起“无冬之夜”系列两代的联系来，“冰风谷”的精妙设定更能激发人的探索欲望，大大地满足细节党和剧情党。

牺牲与误解

很多人会以为，《冰风谷》既然是一个侧重于战斗的游戏，那么是不是《冰风谷》两作的剧情就不如《博德之门》和《无冬之夜》这么有深度，这么连贯呢？其实并不是这样，虽然因为自己建立冒险队伍这一点抹杀了队友的性格和优势，甚至连阵营的影响都没有体现出来，但整个《冰风谷》的故事主线仍旧非常精彩——“非常的龙与地下城”。也就是说，《冰风谷》中你经历的种种遭遇、人文风情和重要人物，不仅和“博德之门”“无冬之夜”有着重要联系，而它本身也体现出了被遗忘国度的精华——从黑暗之处显现的阴谋，热情正直的冒险者与丰富多彩的NPC以及其背后的故事，充满地方文化色彩的地域，这些要素都足以组成一个好故事。何况“冰风谷”系列的故事大纲是取自于著名的“龙与地下城”小说家R·A·萨尔瓦多的小说“冰风谷三部曲”之一的《碎魔晶》，这在设定和剧本的质量上已经是一种保证。而关于R·A·萨尔瓦多，我想对于喜欢“龙与地下城”的人群来说这个名字可以说是大名鼎鼎——没错，他就是创造出费伦著名的双刀游侠——逆天强大人见人爱的黑暗精灵崔斯特·杜垩登的人，“黑暗精灵三部曲”的作者，而小说《冰风谷》中就描述了崔斯特和他的小队，寻找并摧毁碎魔晶的故事。

就剧情本身而言，“冰风谷”无论是一代还是二代，其剧情主线都属于一句话就能说清楚的，一代是调查库达哈附近的异变后发现了碎魔晶这一邪恶力量的觉醒，二代则是和奇美拉军团战斗的故事。主线虽然简单，但所有“龙与地下城”的故事，都胜在细节上的铺垫和情感描绘上。如果要说《冰风谷》的故事主题的话，其实从笔者角度来看，两代则都是围绕着牺牲与误解这两大令人伤感的主题。

一代中身为冒险者的你受大德鲁伊所托调查异变，最后发现是碎魔晶所为，被碎魔晶所诱惑的Boss想要打开地狱之门君临世界最后被你战翻，这些剧情都非常普通，没什么可

以讨论的地方，但主线之外的许多情节还是让人玩味。比如开始你在东流亡地的坦帕斯神殿里遇到的祭司艾弗若，和他对话可以了解到神殿之中的巨石是怎么来的。他会告诉你，以前一个野蛮人英雄杰若为了关闭在这里打开的恶魔之门，牺牲了自己。言语中他强烈地表示对杰若的鄙视，认为当时野蛮人已经快要战胜恶魔大军，他并不用牺牲自己。

但到了故事最后，受碎魔晶感染的Boss来到杰若之石打开了恶魔之门的封印后，艾弗若却义无反顾地做出了和杰若一样的事情，那就是牺牲自己封印恶魔之门。于是你只要和大恶魔贝海菲特打一场就可以了，这样对比的情节让人感到意料之外不说，讽刺中又有点感动。又比如一代关卡中设计得最好的断手塔，其剧情也是相当让人叹息，精灵族和矮人族的联盟故事以及大法师拉瑞和他女儿的故事都非常棒，但这些并不是在主线中通过任务或剧情就能看到的，而是靠玩家认真翻阅游戏中的书籍，仔细地对话才能知道的（两代中你还会遇到7级法术马拉冯之怒的创造者马拉冯，他的故事也很精彩）。

二代的剧情更是让人胸闷。本来你是受人所托去无冬城找援兵的，完成了找援兵的任务后，你发现了奇美拉军团的幕后Boss干脆一路杀了过去。但在库达哈和断手塔你可以打听到两位Boss悲惨的身世，他们因为是半人半恶魔的混血所以备受人类的歧视，他们俩与养母虽然度过了一段温暖幸福的时光，但随着养母的去世，不仅被误会是他们害死了养母，还被村里人赶尽杀绝，无奈之下他们回到地狱，但心中与养母在一起时所留下的善良让混血恶魔姐弟从深渊回归后希望建立一个没有歧视、没有压迫、所有种族共同生活的理想国度，这个设想得到北地大多数非人类族的强烈支持，奇美拉军团也因此建立了起来。魔鬼姐弟建国后，派出使节携带礼物给北地各大城市，请求互通商贸，大部分的使节被当成怪物和疯子，但是布林山德市长回送了礼物，是一些蛋糕和酒，两兄妹见到使者回归感到非常高兴，在断手之塔召开盛大宴会欢迎来自布林山德的使节。但席间两兄妹食用了礼品，却被其中恶意投放的圣水烧伤，从此便开始了全面的战争。加之库达哈的人类对当年被蛇人所掳走的妇女们生下的蛇人混血儿的疯狂屠杀，导致了许多当年看着自己母亲被同族人类杀死的蛇人混血转投奇美拉军团向人类复仇……

种种情况看得让人内心五味杂陈，杀掉Boss两兄妹真的是对的吗？到底是谁抹杀了他们对人类最后的一丝善意？不过身为佣兵的主角们并不像《博德之门》的主角那样有太多选择权，所以只能一路杀上前，而这些闹心的问题只能留给玩家自己去思考了。

所以说，嫌《冰风谷》的剧情没有什么含金量？不是这样的。《冰风谷》的主线虽然简单，但内在并不单薄，许多有内涵的地方并不是靠粗略地打打杀杀就能体会的，而是要细心地对话与挖掘才能发现。

总的来说，“冰风谷”两作仍旧收到了诸多正面的评价，尤其是以一代狂暴之心模式和二代采用三版规则这两点得到了相当程度上的认可。但时代毕竟是在前进的，Infinity引擎对当时突飞猛进的电脑技术而言的确是有些落后了，而复杂的系统、冗长的故事诉说，也渐渐地同偏向快餐式消费的游戏市场脱离了开来。随着2003年黑岛被母公司Interplay解散，Infinity引擎4年的无限风光也划下了句点。《博德之门》和《异域镇魂曲》没能解救黑岛，《冰风谷》也没有。

《冰风谷Ⅱ》发售后不久就诞生了新的RPG大作《无冬之夜》，属于Inifity引擎与黑岛的荣光已经远去，新一轮的RPG世代，已经悄悄地拉开了帷幕。P











16.断手塔的精灵花园，可以看到它曾经的美丽
17.断手塔深处，已经变成贝诺巫妖的大法师拉瑞
18.矮人要塞下的火巨人营地
19.《寒冬之心》中的野蛮人营地
20.与《寒冬之心》的Boss——冰龙皇后埃撒卡拉奇的一战是游戏中最难的一场战斗，尤其是在狂暴之心模式下

就在《冰风谷Ⅱ》发售后将近半年，由BioWare制作的“龙与地下城”游戏《无冬之夜》上市了。令众多老玩家感到惊奇的是，这部“龙与地下城”的作品并没有采用Infinity引擎，也不是黑岛制作，由此便激发了许多黑岛迷和Infinity引擎爱好者的颇多猜测——我们的黑岛哪儿去了？我们的45度斜视角平面2D爽歪歪战斗引擎哪去了？这个官方也并没有给出太多回应，一般来说只是含糊其辞的表示：我们是时候尝试一下3D引擎了。的确，“龙与地下城”作为欧美式RPG的头一块招牌，哪能进入了21世纪还不搞3D游戏呢。之前《冰风谷Ⅱ》也早就已经被人批评说画面系统不思进取了，虽然它已经在规则上做出了变革，想必在《博德之门》大红大紫后BioWare就已经在谋划将龙与地下城3D化的计划了，不过彼时黑岛还在忙他们的Infinity引擎，暂时无法投身宏大的3D引擎系统，BioWare只能自己投入大量的精力创造自己的3D引擎。



Neverwinter Nights

3D“龙与地下城”崛起

本节撰稿 / 喵里姆

《无冬之夜》的诞生

《无冬之夜》的诞生让老玩家有点措手不及。虽然很早的时候，早到在《冰风谷》时就已经有了《无冬之夜》的广告，并给玩家打了“我们会做3D引擎”的预防针，但半年不到说变就变，让人强烈地感受到一个时代被无情淘汰，也就不难理解为什么许多老玩家非常抵触3D引擎制作的《无冬之夜》了。可是，抵触也好，不买帐也好，许多老玩家还是不得不看在费伦啊龙与地下城第三版规则啊等等面子上掏钱买了《无冬之夜》，换句话说，时代已经无法阻止3D引擎的横空出世了。

《无冬之夜》的引擎Aurora虽然并不是专门为了“龙与地下城”而开发的，也用来制作其它正统的欧美RPG，但显然它在《无冬之夜》上收到了最为显著的效果。之后由黑曜石操刀的《无冬之夜2》正是基于Aurora引擎的升级版Electron制作出来的，而Electron的升级版则是Odyssey，它制作了《星球大战——旧共和国武士》等BioWare游戏，最新一代的3D引擎是由BioWare开发的引擎Elipse，后来用









1-2. 创造角色界面，玩家普遍反映比较不好看（如图1），不过自主引擎的开放性带来了玩家制作的人物MOD（如图2），图中同为黑暗精灵，跟刚才那个比起来是不是美型了许多
3. 最早放出的游戏概念图之一，上面还留着黑岛的Logo
4. 二代主角出身的西港，是个在沼泽附近的小村子，弥漫着潮湿的雾气







5.《幽暗地域》的黑暗精灵族母形象，她们通常是蛛后罗丝的高阶女祭司
6.一代中的模组《无尽地城》以神棍出名，神器强者满天飞
7.艾瑞贝丝在枯萎的无冬森林中，制作组是有多喜欢她仰着头的姿势啊

于《龙世纪——起源》，《龙世纪Ⅱ》则采用了Elipse的升级版Lycium引擎。

看了以上的引擎历史，可见BioWare当初开发Aurora引擎的决定是明智的。随着黑岛的解散，Aurora以及其衍生引擎几乎成了BioWare的救命稻草。Aurora及其部分衍生引擎所配套的工具箱有一项非常强大的功能，就是能利用工具箱来制作自己的地图甚至是很多的地城来与别人分享，一起游戏，而且它的后台脚本相当容易上手，很多为《博德之门》制作过MOD的玩家也转投到了《无冬之夜》的MOD制作中去，再加上官方与爱好者们提供的服务器让线上互动变得更为方便，这些都大大地增加了游戏的参与度，延长了寿命。

之后的《无冬之夜2》更是由有着“重生黑岛”之称的黑曜石负责制作，这让《无冬之夜2》的期待值又大大地上升了一层。事实证明，《无冬之夜2》的领衔制作人J. E. Sawyer不愧是“冰风谷”系列的主创、黑岛的资深成员。此人深得欧美RPG之精华，虽然游戏后期赶工迹象明显，Bug经过几代补丁还是多得满天飞（黑曜石程序素质不稳定是永远的痛），但《无冬之夜2》仍旧不失为给“龙与地下城”添彩的好游戏，尤其是后面两部资料片更加体现出了游戏在设计上和剧本上的用心。此时《无冬之夜》的优秀素质成为了黑岛解散后众多黑岛迷和DnD迷的心灵寄托，可谓“成也黑岛，败也黑岛”，《无冬之夜》就这样带着原先黑岛的强烈光环，背负了众多的期望成为“博德之门”系列和“冰风谷”系列的接班人。

另外，关于两代“无冬之夜”中文版可谓曲折颇多，无论是简体版还是繁体版都经历了不少波折。最后提供大家一个关于《无冬之夜》的笑话来结束我们的综述吧。当时代理《无冬之夜》的我国台湾省游戏代理商英宝格将繁体中文版的翻译搞得乱七八糟，无人能懂，现摘抄第一章的某段翻译以飨读者：“我向前跑进人群，大叫要他们停手，但……我在泥巴里摔倒。我抬头看到一位老奶奶慈祥的脸。我抓住她的手……但她竟然一脚踢到我的牙齿。”于是这段不知所云的翻译造就了踢牙老奶奶传说（原文为“a kick in my teeth”，意为漠视某人，并不是踢到牙齿的意思），还有同好为此创造了踢牙老奶奶的恶搞同人，将其描述为一脚踢断红龙牙齿的神人。如果同时你也知道“老头滚动条”的传说的话，恭喜你，你得到了成就：遇到了奇幻游戏领域最强的两位谜之生物。

战略与细节，更进一步

顺带提一句，《无冬之夜》最初被介绍到国内时，被某些不入流的写手和媒体译成“无尽冬夜”，如果你知道无冬城是如何得名的，就知道这个翻译是多么离谱了……

“龙与地下城”这个游戏规则所要表现的，不仅仅是角色扮演，在战斗、冒险方面也是相当拥有策略性（“龙与地下城”的跑团几乎全都要靠棋盘来完成，这也和许多策略

RPG如出一辙），特别是战斗部分因为可以暂停，于是当时很多人也管它叫“半即时战略游戏”——所以严格来说，“龙与地下城”的游戏是结合了角色扮演、冒险与战略合而为一的一种独特类型的RPG。

在《博德之门》的AD&D第二版规则中，虽然很多细节和你的属性有关，比如魅力影响人们的反应，智力影响对话选项等等，但并没有具体到数据上来，尤其是一些非战斗技能的分类与数字化。另外阵营的影响也不是特别明显，除了一些关键情节的影响外在数字上几乎难以体现阵营的转变（不过这点在《异域镇魂曲》中做得很好）。但《无冬之夜》和第三版规则的结合彻底优化了“龙与地下城”的冒险与互动细节，大大丰富了可玩性。许多基于三版规则的改动很好地在游戏中体现了出来，比如阵营的偏向会很明显地显示出来，从混乱到守序的基值是由0～100来衡量的，邪恶到善良也是如此，根据你的行为和对话选项这些值会有1～10的浮动，这些变化都是可以见到的，这让玩家直观地了解到阵营是怎么回事（比如说谎一定是加混乱值的），而不是像二代中以一种很抽象的方式去理解的。在技能方面，游戏对三版的众多技能进行了精简，只保留了大部分游戏过程中经常用到的技能，比如交涉、唬骗，威吓都是和NPC交流中经常要用到的技能，专注、翻滚、格挡等等则是战斗常用技能，学识等用于物品鉴定等等，取消了像游泳、骑马等游戏中不常用的冒险技能。在《无冬之夜》中比较鸡肋的制作物品，在《无冬之夜2》中显示出了强大的威力，游戏中只要你的技能和材料足够，就能制造出比你目前的顶级装备要好得多的物品。另外诸如一些二版中法师不能穿盔甲、有武器使用限制、不能装备一件以上魔法物品的情况都有了一定的改良，使得设定更加贴近现实世界。

改动比较大的法术也是亮点之一，相比较于二代规则里众多威力过于强大的法术，三版的法术则更体现出法师控场的原则，在高难度下增加了游戏的战略性。而另一些需要运用战略性的地方在于，你在设定职业的时候需要考虑兼职和进阶职业的搭配，比如常用的一个人物Build就是双刀游荡者兼职一级游侠、进阶影舞者，或者是吟游诗人、进阶红龙术士，因为进阶职业的丰富性，尤其是在二代有更多的种族、职业可供选择时，就体现出了职业、技能、专长三者间非常深奥的搭配技巧。不要迷信于官网的提示，说什么等级高的单一职业是最好的，恰当的兼职搭配才能诞生让人满意的最强职业。无论你是走法系，还是魔武双修，还是双持敏系或者是强力肉盾都需要很用心的研究，一项一项去读进阶职业和初级职业的各种技能专长才能塑造出心目中的理想职业。举例来说，通常以为只有战士或者圣武士、牧师之类的职业才能成为肉盾，其实在“无冬之夜”里，尤其是二代，无论是用法师还是德鲁伊，只要技能搭配得当都可以成为AC达70以上的超强肉盾，并拥有超高的豁免。

总体来说，《无冬之夜》的制作算是比较中规中距的，基本上，除了原来的规则书所提到的系统外基本没有其它新的东西，在表现技能和专长等方面也是朝着第三版规则的标准而定的，值得表扬的是战斗中的滚翻判定、偷袭判定等等在游戏中还是相当地还原，在交涉等技能的选项中也处理得十分得当，可惜的就是队友的设置太过于简单了，不仅只能带一个佣兵，队友之间的互动也仅限于佣兵的一个任务和若干几次的对话。

《无冬之夜2》的队友系统倒是相当饱满，不仅有性格鲜明的队友加入你的队伍，职业配置基本也齐全，还有独立丰富的队友对话、众多的好感度要求以及许多大型的任务可选，就队友的互动来说，《无冬之夜2》真是深得《博德之门》的精髓。

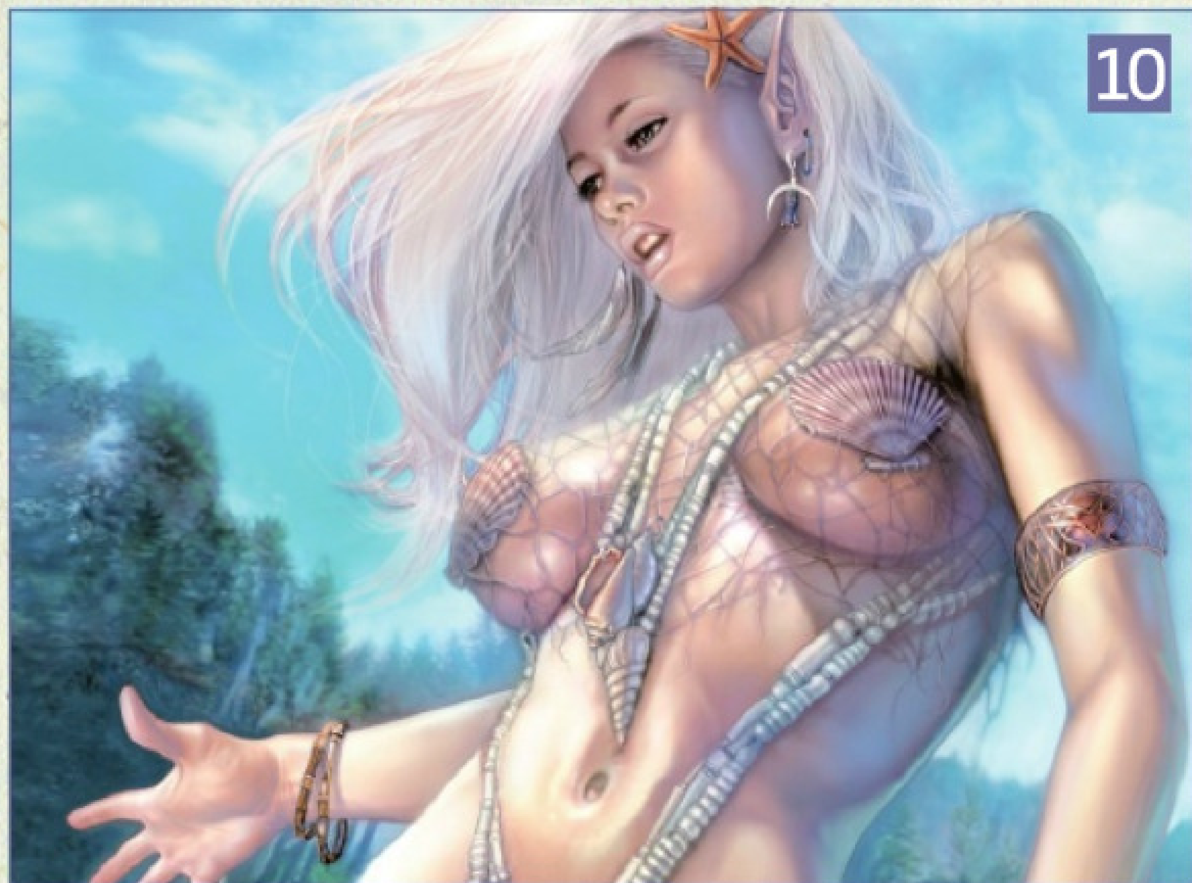
二代的游戏系统除了继承了一代大部分优点外，规则也从原来的3E（第三版，3.0版本）变成了3.5E（三版的进阶版，3.5版本），加入了更多的种族、职业，还附加了宗教信仰让角色更加贴近“龙与地下城”的设定（可惜宗教信仰没有阵营限制让人觉得很遗憾），修正了一代中众多不平衡的职业强弱，丰富了制造物品系统。另外二代有个非常亮点的设置，简直是把战略两字发挥得淋漓尽致。

没错，我说的就是二代的十字路要塞系统。玩过《博德之门Ⅱ》的玩家应该对游戏中的城堡系统印象深刻吧，战士系的城堡，法师系的天体球，盗贼的公会等等……但此时的城堡系统并没有什么太强的战略性，只是一些有趣的小事件而已。但《无冬之夜2》的城堡系统却是完全不同的，你需要



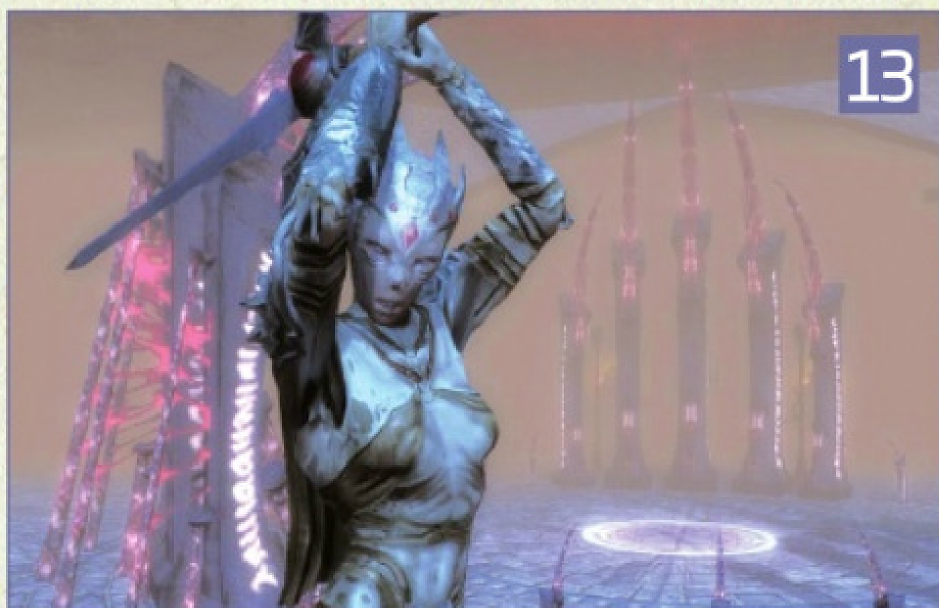


8.女战士角色图，果然女性角色的防御无关盔甲多少啊……
9.《背叛者的面具》资料片发生在以灵魂多而闻名的瑞什曼，整个地区有一种阴郁的“鬼”气氛









10.一代女精灵形象，以纤细的精灵来说似乎太性感了点……
11.冒险队与蛇人。蛇人为五大创造者种族中之一的有鳞类，一代Boss摩拉哥就是以有鳞类生物的形象出现。它们据说因为费伦的气候发生变化而没落，一直想要从人类手中夺回自己的土地
12.Electron的引擎画面无论是光影还是质感都要细腻得多
13.二代第一章的Boss，因银剑而追逐你的吉斯洋基人首领，当你关闭了星界传送门后就没有再出现过

考虑的东西太多，而初期的资金又相当紧张，计算建设进程的标准也很不友好，不看攻略想要一次性玩得很好那是很困难的，不过游戏的乐趣也就在于此，靠着自己摸索和了解去挖掘游戏的点点滴滴对玩家来说是很难得的体验。城堡战略建立的内容包括：修补道路吸引商人，提高治安吸引农民，加强士兵训练并调派士兵，征兵和税收也是要考虑的要素，还有特殊事件相当之多，想要靠一自之力来达成最后要塞建设者和要塞守卫者这两个成就需要长时间的研究，不过当你达成两个重要的称号时，同样也会感受到无比的成就感（当然你也可以走邪恶路线得到要塞魔王的称号）。

虽然有人认为这种额外的游戏系统有点破坏RPG的感觉，但个人觉得要塞系统还是非常不错的，之后的《龙世纪》的资料片中也很明显地模仿了城堡建设模式，说明了玩家和游戏设计者对其的钟爱。

二代第二章还有一个非常有意思的情节设置，就是你被路斯坎人冤枉成屠杀安珀村的凶手时，你需要到处搜集证据来证明自己的清白，此时，支线的完成度、队友的好感度都成为了影响审判结果的重要因素，而你在法庭上的选择与各种交流技能也是相当重要。法庭审判的对话相当之长，你需要谨慎地选择对话、小心地完成剧情才会得到无罪的结果，并且得到一个完胜的称号。

按照国际惯例当红游戏必会出现资料片，《无冬之夜》也不例外。一代的资料片有《古城阴影》和《幽城魔影》，主角与原版没有关系，但这两个资料片的主角是同一个人。《古城阴影》的剧情较为简单，战斗也不是很难，所以评价平平，但《幽城魔影》因为等级上限的提高和怪物难度的大幅度增强，使得可玩性提升了许多。资料片中不仅有费伦最难缠的生物如眼魔、吸灵怪等敌人出现，还有龙这样的最强生物在等着你，你还可以到黑暗精灵的住所幽暗地域以及第八地狱一游，在地狱中你还会遇到原版中被处死（也可能是战死）的艾瑞贝丝，并与她一起同行，你对她的影响是正是邪决定了艾瑞贝丝最后的结局，总之吸引人的亮点非常多。除了资料片与原版主角不是同一人，艾瑞贝丝和资料片主角的情感线有点牵强外，《幽城魔影》的评价相当高。另外，《无冬之夜》的官方模组也非常多，虽然流程不长，但笔者认为每一个都很值得一玩。虽然这些模组大部分是半成品，但内容都很有趣，尤其是在风格上很有跑团风范的《剑湾海盗》以及剧情非常吸引人的《女巫觉醒》（可惜《女巫觉醒》只是一段很长剧情的开头）。

比起一代的资料片，二代的资料片做出了不少创新与改动，《背叛者的面具》制作上虽然有些粗糙（重要过场动画都没有配音也太寒碜了……），但胜在剧本的出色，并且在剧情上与原版《无冬之夜2》的衔接非常自然（原版结局的粗制滥造倒也在忍受范围内，毕竟人家搞出来了一个资料片来交待原版里没能讲完的事），不像一代资料片《幽城魔影》中，艾瑞贝丝和新主角的关系实在是非常勉强。到了《泽西尔的风暴》，系统改动就相当之大了。不仅加入了新的交易系统来买卖资源，更是模仿了日系RPG那样可以在大地图上进行探索并遇到随机战斗（不过这个系统很明显是有人欢喜有人愁……），并且可以随意更换自己的队伍以面对不同的状况。再加上两作的难度也相当合适，不少玩家都表示这两个资料片还是相当值得一玩的，至于最后出的《西门城的秘密》因为流程较短，相对来说可玩性就降低了不少。

既然都叫《无冬之夜》了，那么故事显然是和北方大城市无冬城联系起来的，而除了无冬城，还有许多剑湾北部地区出现在了游戏中。所以有必要介绍一下与游戏相关的著名的北部剑湾的这3座城市，来理清一下《无冬之夜》各城市的背景关系。

三足鼎立，纷争之乱

无冬城位于剑湾的北部沿岸，南边是大城市深水城，北部是曾经的海盗之国路斯坎，这3个国家的名字相信对于熟悉费伦的人来说并不陌生，在《博德之门》和《冰风谷》里你也经常会听到这些名字，比如来自深水城的冒险者啦，或者是来自路斯坎的法师什么的。"无冬之夜"的两代游戏也多是围绕着路斯坎和无冬城之间的纷争而展开。无冬城的东北面是树林环绕的无冬森林与贝伦之山，南边紧邻亡者之泽（二代中主角出身的小镇西港就是在亡者之泽附近）。无冬城是个美丽悠闲的城市，城墙环绕，建筑迷人，人口超过两万人，其中大多数居民是人类与半精灵。无冬城住着许多竖琴手（费伦著名组织，多以半精灵、精灵为主的德鲁伊、吟游诗人、游侠等构成的善良组织）以及一些手艺灵巧的矮人工匠。许多善良阵营的魔法师也以无冬城为家，包括繁星斗篷这个以法术支持纳什尔领主统治的法师团体。无冬城市民个性安静，知书达礼，有效率且工作认真，"尊重每个人的古怪个性"是无冬城市民对不羁或古怪行为的评语，这个城里的每个原住民都了解这么做的必要性。

无冬城可能是费伦最有大都会样子的城市，虽然人口并不多，地方也不大，但这里没有深水城的贫民区和贪婪的竞争，也没有银月联邦（精灵帝国）严酷的气候和抵抗兽人及其他邪恶生物侵略的必要。比起纸醉金迷的安姆大城阿斯卡特拉和自视不凡的卡丽杉商会，很多做生意的商人都说无冬城才是真正的文明。无冬城分为商业区、黑湖区、码头区、半岛区与乞丐巢穴，两代的冒险都会围绕着无冬城这几个区域展开。不过，尽管表面上的无冬城十分安静谦和，当真正的危机来临时，却暴露出了许多无冬城市民的软弱与怕事，甚至有人还露出了自私自利的真面目，这些残酷的转变既反映在了一代重要角色艾瑞贝丝的遭遇身上，也反映在了二代黑迦流士和阿蒙·杰若入侵时城内四处可见的腐败上。若是没有主角英雄的到来，很难想象这个美丽的城市会遭受到怎样的摧残。当然，这个城市也有着许多正直的英雄人物，也正是他们，代表了无冬城伟大的气节，致使它不在战乱中被毁灭。

路斯坎被称为千帆之城，它是个极其危险的城市，一个充满了海盗与嗜血盗匪的港口。路斯坎表面上由5个海盗大统领统治，他们是泰雷尔、巴拉姆、库尔泽、苏杰克、雷瑟诺尔，但其实路斯坎真正的权力掌握在岛上塔里的奥术兄弟会手中。奥术兄弟会是和龙巫教、散塔林会、红袍法师会齐名的费伦四大邪恶教派之一，他们彼此之间保持着微妙的平衡关系。奥术兄弟会的住所——贺斯特塔是其运作的中心，这个用魔法建造的岩石建筑象征着巨大的树或是张开的人手，矗立在中央高塔的周围环绕着4个尖塔，奥术兄弟会的成员会自称自己来自4个塔中的哪一个（二代中的Boss黑迦流士号称自己是第五塔的塔主，这个说法并不被奥术兄弟会承认，但无冬城相信他们一定私下有所勾结）。奥术兄弟会是佣兵组织和魔法师公会，该团体在路斯坎和北方几个城市都有会所，不过贺斯特塔才是其力量的真正所在。奥术兄弟会上层的真实资讯难以探查，这连红袍法师等邪教也难以摸清其底细，因为它的内部斗争和人员更替实在太快。路斯坎的海商凶猛、骄傲、好战，在他们漫长的历史中，他们与内陆城市



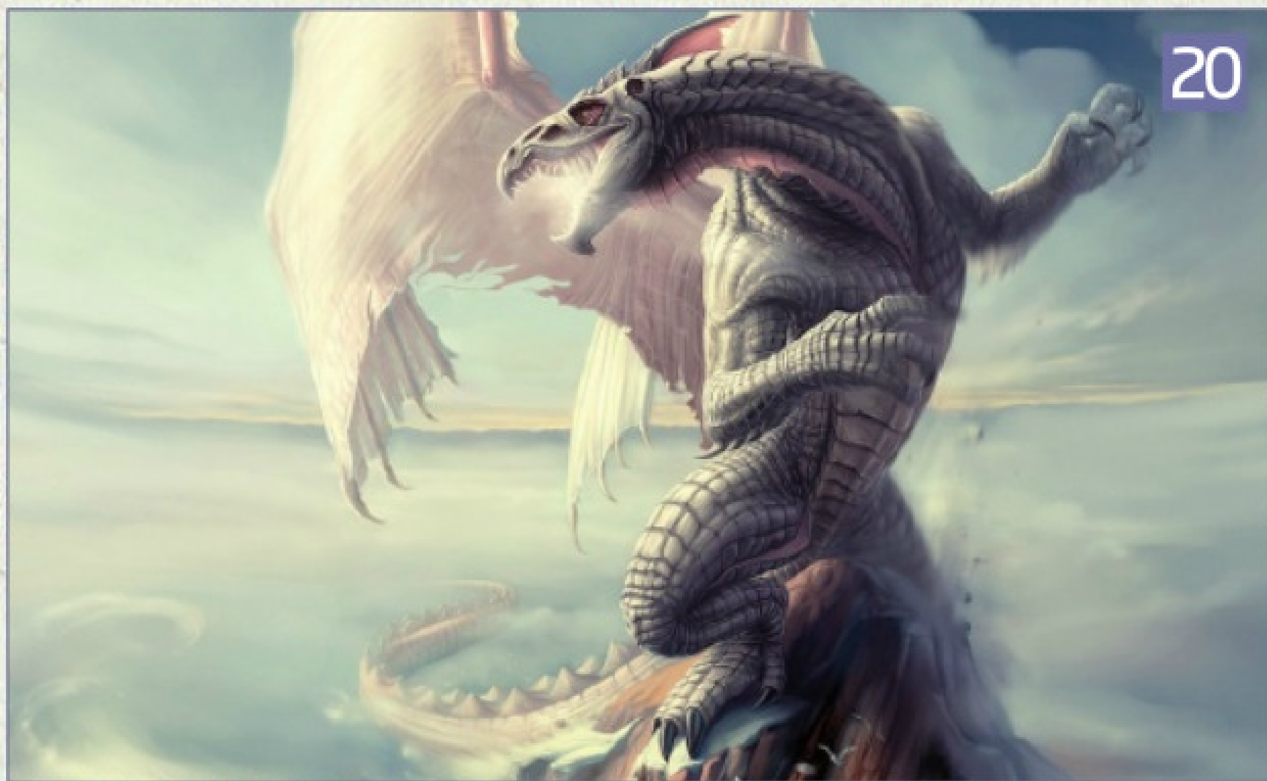




14.无冬城地区地图，最北为路斯坎，最南为亡者之沼
15.二代中无冬城的街景，显得十分悠闲祥和
16.大家都很讨厌的纳什尔领主，在二代中操劳过度的他提早谢顶了







17.《无冬之夜》中的钢铁魔像，和之前"龙与地下城"的魔像有很大的不同
18.一代中经常出现的怪物史拉蟾，早期比较麻烦的敌人之一
19.红龙是邪恶的龙，在《无冬之夜》中也有登场，火系的龙息伤害很大
20.这是费伦的银龙。金属龙在设定中一直都是善良阵营的龙，分别是金龙、银龙、青铜龙、黄铜龙以及最强大的白金龙

米拉巴、海岸城市无冬城、岛国拉希姆常有纠纷，就算到了今天，他们还是赞助海盗打劫剑湾的船只与港口，这也是为什么代表着良善一面的无冬城非常敌视这个充满险恶与阴谋的城市，而路斯坎也无时无刻不处心积虑想毁掉无冬城。每一次无冬城的危机都和路斯坎脱不了关系，也是你在两代故事主线中经常遇到的对手。

虽然深水城在游戏里一直只闻其名不见其城（《幽城魔影》中的深水城应该只是这个大城市的冰山一角），但这个城市确实是费伦最大最著名的大城市，很多模组就是围绕着深水城展开的，里面涌现了不少出色的冒险者和有趣的故事，所以还是来简单介绍一下深水城的人文风情。深水城通常被大家称为辉煌之城，它位于剑湾的正北方，北大陆的西南角，南边越过巨魔咆哮森林和巨魔之山就是鼎鼎有名的博德之门，是费伦大陆西方南北交易的中转站。当地人口约为150万，不过实际的数字依季节不同，在贸易繁忙的时候，这个城市的人口会是这个数字的5倍。

几乎所有地上的种族都在这里有代表，为了配合多元化的种族，城内设有大部分宗教的神殿或祭坛。被遗忘国度各地几乎每个种族都有人前来，在这座辉煌之城大赚一笔。经过一些时日，原本那些成功的商人设立了公会，自己变成了贵族，从而又带动了新一批的商人，于是深水城就这样生生不息地将繁荣繁衍了下去。

神秘的深水城城主的统治很宽松，通过城市卫兵、看守、20个黑袍治安官等方法贯彻文雅的法制，对各种种族、宗教、生活方式都很宽容，这种风气大大地鼓励了商业发展，但同时也滋生了许多走私、黑商等犯罪。不过，深水城是仍旧个庞大、宽容的都市，是整个费伦最有活力、最热闹的地方之一。

忠诚与背叛之血

以上3座城便是剑湾北部著名的3座港口城市，彼此之间形成了微妙的三足鼎立的形势。有一些地点例如赖斯特港等地也是两代出现的重要地点，作为无冬城和路斯坎之间的中转站也是玩家经常光顾的地区。深水城与无冬城还有路斯坎并没有什么冲突，但总的来说深水城还是个善大于恶，富有包容心的城市，在二代对战幽影王的时候，就是深水城向无冬城派出了援军，一代中制造抗瘟疫的4种奇物也是从深水城运送过来的。《无冬之夜》主要的纷争还是基本围绕着路斯坎和其它不知名的邪恶力量而展开，若是第一次接触被遗忘的国度设定的人玩《无冬之夜》，一定会被里面几座城市搞得晕头转向，相信看了这些介绍，应该会对《无冬之夜》发生的事件背景有了一定的了解了吧。







21.《无冬之夜》的真主角，精灵美少女圣武士艾瑞贝丝姐姐
22. 黑暗卫士版的艾瑞贝丝，向无冬城举起了复仇的旗帜
23. 艾瑞贝丝的原画的精美与惊艳大概能称得上是"龙与地下城"之最，可见制作组对其的厚爱和在她身上倾注的心血

"龙与地下城"系列的游戏，似乎每一个都会围绕着一个主题。《博德之门》以巴尔之子之乱为主线，《冰风谷》则是牺牲、误解与复仇，而《无冬之夜》则更明显地表现出忠诚与背叛的双生面。故事围绕着纷争颇多的北方展开，不可知的敌人与力量在无冬城这片原本详和的土地上投下了战乱与阴谋的阴影，而就在这祸事不断之世，深刻地表现出了忠诚与背叛这两个对立的主题（以下剧情严重剧透，没玩过游戏的可以考虑避开）。

《无冬之夜》的忠诚与背叛，主要体现在一开始与主角同行、充满魅力的提尔女圣武士艾瑞贝丝身上，虽然一代原版故事的主线比较简单，也没有什么伏笔之类的分散线索，整个剧情属于比较平实，稳扎稳打的类型，但感谢艾瑞贝丝的出现，将游戏的内涵提升了一个档次，几乎可以说这个女性NPC是整个《无冬之夜》的灵魂所在，相比之下主角反倒是一个旁观者般的存在。联系资料片中她的表现，我们可以清楚地感受到这位女圣武士在忠诚与背叛之间的挣扎与迷惑，如果按照玩家们公认的结局与流程来看，艾瑞贝丝经历了从一个复仇者到圣武士，再从堕落的黑暗骑士到诚心的忏悔者这样一波四起的生命历程。艾瑞贝丝的塑造成功在于她的人性化，她不是一个完美而又坚贞不渝的圣武士，也不是一个情感不可动摇的人物，她也会失落、愤怒和迷茫甚至为此做出违反理性和良心的事，尤其是当她的爱人——忠心耿耿的提尔牧师范德维克因为合成抗瘟疫药物的失职，被潜伏在教会的邪教爪牙德斯泽尔夺走了药物、被无冬城的领主纳什尔处死后，一直忠诚地服务于无冬城的艾瑞贝丝看到了民众的丑恶嘴脸。在范德维克被处死之时，她看到了民众的疯狂泄愤，而她比谁都明白，范德维克是无辜的，他比谁都要热爱无冬城和她的人民，但就是因为他的忠诚，他的不反抗，为了平息众怒，领主纳什尔硬是把范德维克——一个绝对无私正直的提尔牧师推上了断头台，成为了"忠诚"于民众的牺牲品。艾瑞贝丝无法释怀，在第二章与主角的对话中可以得知她的恶梦，她一直被范德维克的死所折磨，怀疑起了对自己对民众的忠诚，也怀疑自己会不会遭到如此对待，在屈辱中死去，一生的忠诚换来被君主和自己敬仰的神灵所抛弃。于是这种愤怒在她内心滋长，这时上古女王、创造种族的首领之一摩希拉向她提供了复仇的机会，让抛弃范德维克的无知的无冬城人民付出代价，于是她转而走上了黑暗的道路，攻陷无冬城这座对她来说等同于虚伪的城堡。

游戏的自由度和细腻度便在这时体现了出来：如果你之前在第二章一直和艾瑞贝丝对话，并安慰开导她的话，她会告诉你自己从一个盲目的复仇者成为圣武士的缘由，并送你一个她的戒指作为两人间友谊的纪念。在你面对早已经背叛无冬城的艾瑞贝斯时，你可以拿出戒指唤起她的忠诚之心，艾瑞贝丝会告诉你她已经不能回头，但会尽可能帮助无冬城。在这之后，艾瑞贝丝可能会战死，也可能是被纳什尔领主处死，总之在你的劝说下（当然如果没有戒指的剧情，艾瑞贝丝会邪恶到底），她最后还是光荣地作为一名圣武士而死去了。

在资料片中，你会遇到被困在冰地狱的艾瑞贝丝，她的内心仍旧有着迷茫和不安，你的行为是善是恶将决定了艾瑞贝丝最终到底是成为女魔头，还是被灭亡或是被救赎，不过大部分人认可的结局应该是幽灵艾瑞贝丝回到无冬城后洗净了之前所犯下的罪，灵魂得到了安息与宽恕。艾瑞贝丝大起大落的人生可以说贯穿了几乎整个"无冬之夜"，而一直困扰她的便是在忠诚与背叛间举棋不定的抉择，因为她觉得她自己先是被背叛了，她的忠诚并没有回报，这便是分裂的起点，也是她相当人性化而非神性化的表现，而正是这种善恶间摇摆不定的人性成为了《无冬之夜》剧情中最出彩的地方。在《幽城魔影》的某些结局中，艾瑞贝丝会在战斗中被摧毁，这时你会感觉到"她的一生都如此凶狠而又脆弱，即

使在最后一刻也是如此。对她的第二次死亡你无可奈何，只感觉到在她灵魂的最深处，她的本质仍然是善良的……”一个人本质的善良并非代表着她一生的忠诚从善，人总是在本质与外壳间寻找一个平衡点抵挡所经历的痛苦，而艾瑞贝丝选择了背弃扔下她的领主和人民。这其中没有是对是错的问题，对每个人来说，选择都可以不同，至少从游戏过程中来看，艾瑞贝丝的背叛与救赎都是合情合理的，至于是不是最正确最好的一条路，就交给玩家去判断了。

《无冬之夜2》虽然没有出现像艾瑞贝丝这样这么明显地贯穿于整个剧情，且非常有存在感的NPC来反应忠诚与背叛的主题，不过你可以从剧情、书本与谈话中了解到Boss幽暗王的起源便是“忠诚”一词的最好诠释。这里我们需要再多说一说费伦的一些重要设定和关于幽影王的故事：在古代有两个大帝国，分别是东方的魔法强国耐色瑞尔（由文献描述我们可以猜出应该就是费伦大陆中间的沙漠）和西方由人类、精灵、矮人所组成的由精灵文明所传承下来的国家伊尔法恩（如今深水城的所在地）。耐色瑞尔是一个一味追求魔法力量，充满野心的国度，他们的魔法之强，强到可以使他们的城堡浮于空中，耐色瑞尔为了追求更强大的力量看中了伊尔法恩帝国所遗留的魔法宝藏转而发起了对伊尔法恩的进攻。面对野心勃勃又拥有压倒性力量的耐色瑞尔，伊尔法恩的矮人法师想出了一个利用魔法之网（一种由魔法女神编织出来管理魔法能量的网络中枢）来抵抗耐色瑞尔入侵的计划，而这个计划需要一个绝对忠诚纯洁、刚正不阿又充满力量的人来牺牲自己的肉体与自由，潜入魔法之网来释放其力量，这个人被称为“守护者”（但从游戏中的文献来看似乎制造守护者不仅要牺牲一个人的生命，还要毁灭相当多对伊尔法恩拥有绝对忠诚心的人才制造出了守护者）。一开始，守护者的作用相当明显，依赖于魔法的耐色瑞尔人退却了，他们本能地恐惧拥有原始魔法的守护者。但耐色瑞尔的野心并没有因此消失，不久之后耐色瑞尔的大法师卡尔萨斯发明了一个魔法“卡尔萨斯化身”，这是整个费伦唯一一个12级的法术，它能暂时吸取一位神明的力量。但卡尔萨斯好选不选，选择了魔法女神作为施法对象，也就在他决定施法的瞬间，注定了耐色瑞尔的灭亡和伊尔法恩悲惨的结局。当他吸走了魔法女神的力量之后，过于强大的魔法能量开始在耐色瑞尔横行，一切都快到了失去控制的边缘。魔法女神为了挽救失控的状态，选择了牺牲自己，暂时关闭了魔法之网，全世界的魔法能量在一瞬间消失殆尽，依赖于魔法的耐色瑞尔帝国就此崩塌，他们的空中城堡从空中坠落，一切魔法能量都失去了生机。此时，靠着魔法之网运作的守护者也失去了力量，但由于过于强大的职责感与忠诚心，使它不能允许自己保护伊尔法恩的力量流失，于是它转而向被废弃的黑暗女神莎儿的影魔之网汲取能量（请大家理解为游戏中的负能量之源）。负面的能量一流入守护者的身体，一切都产生了变化，守护者成为了幽影王，森林枯萎了，生灵被吸走了生命，为了摆脱这种状态，伊尔法恩人向守护者发起了进攻，守护者被扭曲的意志认为攻击自己的一切都是伊尔法恩的敌人，于是他亲手将自己国度的人民化为了灰烬。伊尔法恩的法师们历尽了3次战斗，牺牲了无数法师才将幽影王封印进了阴影半位面。这么长的一段历史缘由，我们终于看到了幽影王的真面目，一个被用来牺牲以换来国家安全的坚强灵魂，却因为一时间的差错，成为了费伦大陆永远的恶梦。忠诚在极端之时便是一把带血的双刃剑，当它太过锋利之时，便会割伤自己，甚至毁灭自己。

而之后的故事便是《无冬之夜2》的主线了，个人认为《无冬之夜2》的剧本还是相当用心，很巧妙地将几条线索在最后合而为一了。线索的最根本，是在20年前幽影王挣脱了半位面的束缚回到了费伦，尽管伊尔法恩和耐色瑞尔早已不复存在，但强大的职责仍旧驱使他毁灭一切挡在眼前的“敌人”。此时只有少数人发现了幽影王的存在，其中之一便是游戏里非常有意思的一个中Boss，后来能加入你队伍的宫廷法师阿蒙·杰若，也就是在片头动画里你见到的那位强大的邪术师，他动用了吉斯洋基人、恶魔大军在西港对抗幽影王，而战斗的时候他手中的银剑被击碎，碎片之一插入了主角胸口，另外两片在主角的养父和叔叔手中，其它几片则散落世界各地。杰若虽然没有成功，但幽影王也暂时退却了。与此同时，亡者之泽的德鲁伊教团首领也发现了西港的异变，派出了一个德鲁伊去西港调查（就是后来你的队友艾兰妮）；而一位吉斯泽雷女牧师吉洁儿也好奇在主位面的吉斯洋基人的行动，便离开星界（吉斯泽雷和吉斯洋基人本是同一族，生活在过渡位面的星界，后来族人发生了分歧，追随吉斯人最早的解放者色西蒙的便是色斯，吉斯泽雷人，而走上另一条道路的则是吉斯洋基人，《异域镇魂曲》中的达肯也是一个色斯），她后来被游戏中的另一个Boss，给幽影王打下手的黑迦流士捕获，直到后来被你救出。

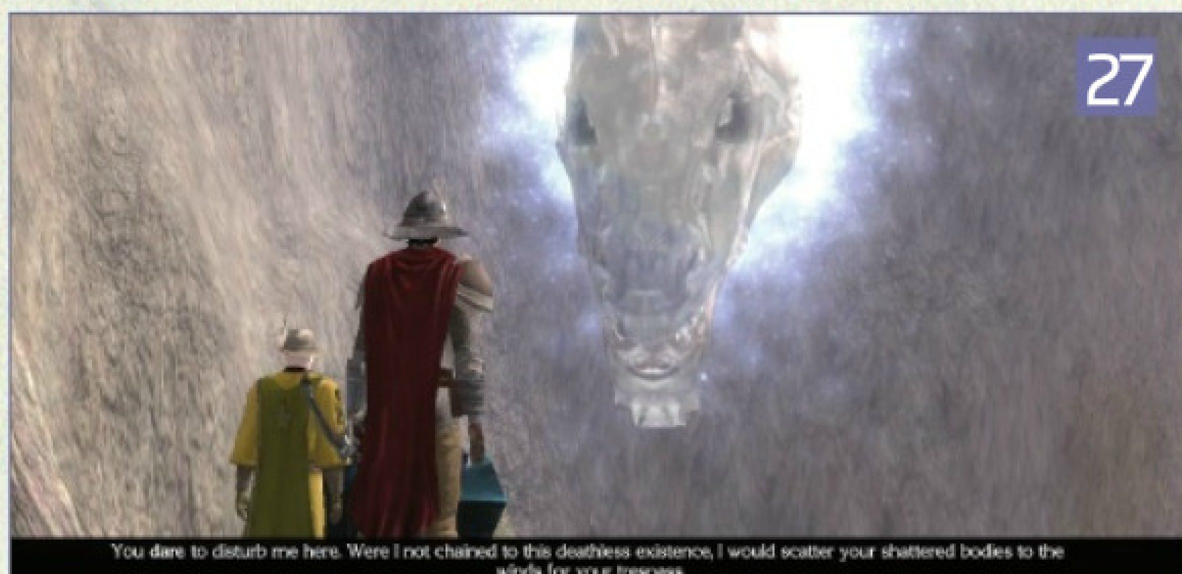




24.我个人非常喜欢阿蒙·杰若这个角色，他一直为了伟大的目标而努力。同时，他也是二代的主打人物，脸上的花纹是身上流有强大魔法的标志

25.龙喜欢收藏宝藏的传说并不只是传说，当你战胜红龙时就能拥有龙之财宝。历代名剑神圣复仇者也是在这里拿的





26.《无冬之夜2》中最后与幽暗王的战斗，所有队友都会加入
27.曾与幽影王交战失败而被困住灵魂的龙，最后你释放了他受折磨的灵魂

20年后，当银剑碎片的力量又开始显现时，吉斯洋基人便回来找寻银剑碎片，也就发生了故事一开始的西港入侵事件。阿蒙也从下层位面杀了回来想重新造出银剑对抗马上就会回来的幽暗王，艾兰妮跟踪你到了洛克堡与你同行，吉洁儿后来被你救出。这三条线索，杰若线、艾兰妮线和银剑线会在游戏最后合而为一，之前零散的一些线索也被串到了一起，比如你和你养父为什么关系比较微妙，无冬城的谋杀案到底是怎么回事等等。整个故事的流程非常完整（除了游戏结局时明显没有时间或金钱了，赶工迹象明显，打败了Boss都不给一个交待之外），线索也布置得非常得当，对于几位队友的塑造也相当深刻，尤其是对于阿蒙·杰若这个邪恶守序的中Boss的刻画，是游戏里最为出彩的一个部分，简直可以媲美一代的艾瑞贝丝。他投身于恶魔之力，与恶魔定下契约，甚至为了得到银剑而毁灭了西港、谋杀诸多贵族等邪恶的行为，其实都是为了一个目的——打倒幽影王，为了更多的人能活下去。这就是一直以来很多人所争论不休的一个问题：为了保全更多的人，牺牲一小部分人是否值得。如果你在和阿蒙对峙时，坚持要他为他所犯下的罪行负责，是善良而守序的；而表现出无可奈何，无论他做了什么你当前都需要他的力量是中立的；如果你认为阿蒙做得对是邪恶的。从这里可以看出官方的态度：为了达成目的走捷径牺牲他人是不对的，一定有更好的解决方法。但从阿蒙本人的性格来看，他并不在意你是怎么想的，他只希望能干掉幽影王。当阿蒙的孙女珊德拉为了拯救你们的小队而牺牲了自己，阿蒙才意识到他亲手杀死了自己唯一的传人，之后他加入了你的小队。我想其实这时候驱动他和你联盟的原因并不在于珊德拉的死（当然他是感到悲伤的，从对话中你可以知道，他的亲人都被幽影王害死后他才变得这么不择手段，也正是因为他以为自己已经没有亲人了所以才做事这么绝。他之前是无冬城最有名的宫廷法师，他警告无冬城幽影王的威胁但没有人把他当一回事），而是为了更大的利益，但这利益并不是属于他个人的，而是属于无冬城甚至是整个费伦的。所以阿蒙的本质真的是如此邪恶么？我认为不是，他只是选择了一条邪恶但有效率的路，而他自己也不愿意去想是善还是恶，就算是恶，他也会背负着恶名去完成最终的使命，从这点来看他至少是中立的。所以，说了这么多又回到了一代的主题上，一个人的本质是善真的就会选择一条正确的道路吗？选择忠诚，选择尽职尽责就一定会有好结局吗？阿蒙的做法你是否认同？这些疑问反映了游戏内在的丰满，这也是为什么"无冬之夜"系列作品被列为经典的原因之一。

在二代中，忠诚是幽影王诞生的根基，而主角似乎一直与背叛有着剪不断的联系。除了原版最终与幽影王的战役外，至少会有两个队友背叛你弃你而去，甚至和敌人一起对抗你，如果你对队友整体的影响度低的话，那么很多队友会抛弃你。结局很好地诠释了主角身边的"背叛"，而很多背叛是无论你怎么努力都无法改变的，这似乎让人感到很挫败，但没关系，这种挫败是相当真实的，你并不是游戏里的神，可以改变一切你所不愿意见到的。《背叛者的面具》看名字就和"背叛"有着千丝万缕的联系，此作个人以为是"无冬之夜"系列里剧本最好的一场战役。战役的背景涉及了费伦著名的强力之神——死亡之神米尔寇和克兰沃以及冥界位面等种种非常有深度的设定，主角在原版中打败幽影王之后被送到了《背叛者的面具》开场的地方，内容对于喜爱原版的玩家来说，有很强的连贯性。这里因为篇幅关系就不一一详细介绍了，也把探索的乐趣留给没有玩过的读者，我可以拍着胸脯保证，玩过的都说好。

有一句话说得好：世界是不会适应你的，只有你去适应世界。2002年，当众多老玩家还沉浸在Infinity引擎之中，期望着它的时代永远不要完结的时候，一场新的变革已经在不知不觉中完成了。想要一辈子停留在2D引擎不思进取，无论对于开发商、制作者还是游戏玩家来说，都是一件不太现实的事情。《无冬之夜》和新一代3D引擎在诞生之初虽然顶着诸多压力，但最后还是慢慢地被众多老玩家接受，并被新玩家所喜爱，可见只要作品本身的素质过硬，什么样的引擎什么样的画面并不是太重要。从《无冬之夜》诞生之时不知不觉已经过去了10年，作为"龙与地下城"PC游戏最后的血脉，它的身上承载了太多东西，期待和失望，革新与继承，愉悦与悲伤，而这传承是否能够一直延续下去，是一个让人无从谈起的问题，其中牵涉太多，包括游戏制作组的安排，四版规则的应用，"龙与地下城"的版权费等等，或许我们要等很久才能看到又一个"龙与地下城"时代的来临。作为一个"龙与地下城"爱好者，当然是希望能看到自己喜爱的设定变成电脑游戏的，并不断有更新更好的作品推出，但同时作为一个游戏爱好者也应该明白，要创造出又一个《无冬之夜》甚至又一个《博德之门》是多么困难的一件事，好游戏可遇不可求，就让《无冬之夜》成为一个时代的标志吧，至少对于游戏爱好者来说，经典是永存的。

FORGOTTEN REALMS

VOLO'S GUIDE TO THE FORGOTTEN REALMS

瓦罗的被遗忘的国度导览



■策划 本刊编辑部 ■执笔 ERWIN

我们所熟知的那些“龙与地下城”背景的游戏，都是根据“龙与地下城”的具体战役设定进行设计的。而“被遗忘的国度”是所有“龙与地下城”战役设定中资料最丰富，也是最完整的，同时也是RPG史上最负盛名的架空世界。从某种意义上说，它存在的历史比“龙与地下城”本身更为悠久。

战役设定
Forgotten Realms

1975年，远在“龙与地下城”出现前，艾德·格林伍（Ed Greenwood）德就将被遗忘的国度用于自己在家中主持的TRPG游戏中。此后他始终在不断完善着这个战役，著名的TRPG杂志《巨龙志》刊登了一系列被遗忘的国度的文章。

1987年，TSR正式把“被遗忘的国度”纳入了“龙与地下城”的官方战役背景，出版了《被遗忘的国度战役设定集》，同时也出版了“被遗忘的国度”的第一本小说《月沙岛三部曲：黑暗行者在月沙岛》。

1989年，艾德等人扩充了游戏规则，加大了地图。世界各地也有上千名的创作者加入。

1990年，成为“龙与地下城”中最受欢迎的设定。此时纳入了深水城、月影岛等地区，形成了费伦大陆的雏形。

1993年，TSR为这个系列持续推出了大量的背景资料、战役扩展和冒险模组，以及数十本小说。

2001年，随着第三版“龙与地下城”规则，推出新的《被遗忘的国度战役设定集》。

2008年，第四版“龙与地下城”规则下的《被遗忘的国度战役设定集》推出。

直到现在，“被遗忘的国度”的开发工作依然在不断进行，每年都会有新的游戏资料和小说出版。

“被遗忘的国度”是一个高度奇幻风格的设定，整个世界建构在一颗被称作“艾伯尔-托瑞尔”（Abeir-Toril，简称“托瑞尔”）的行星上。整个世界由北半球一块大陆地和一些其他较小的陆地组成。

北半球大陆的西边被称为“费伦”（Faerun），那里的文明类似于地球上中世纪中后期的欧洲。

东边被称为“卡拉图”（Kara-tur），那里的文明类似于地球上的中国和日本。

其他的地方也各有不同的文明，比如“马兹卡”（Maztica）的文明类似于地球上古代南美的玛雅等等。

“被遗忘的国度”之所以能够如同现实世界一般不断地萌发创生，最主要的原因即在于采取集体共享、开放创作的模式。在最初的版本中，国度地图上许多地区其实是一片空白，或只有地名和寥寥几行文字，这些都是在等待有兴趣的创作者加以构筑填补。国度中各地区的人文史地设定，都是经由千百名小说作者、游戏设计者以及纸上角色扮演游戏玩家，于数十年间共同发展交流、相互讨论综合才逐渐完成，这也是为什么整个世界如此复杂庞大的原因。

“被遗忘的国度”也是“龙与地下城”中被改编为电脑游戏最多的。其中最有名的是金盒子系列中作的“魔眼杀机”系列、“光芒之池”系列以及BioWare的“博德之门”系列、“冰风谷”和“无冬之夜”系列。此外DreamForge的《百战迷宫》也是CRPG史上里程碑式的作品。

费伦大陆
Faerun

这里有着伟大的英雄和极端的邪恶。这是一片被魔法、神秘和危险所环绕的大陆。

费伦是托瑞尔世界中的一片大陆，虽然还有别的大陆分布在世界的其他角落，但是毫无疑问，费伦是它们的中心，是所有其它大陆所倚重的交通要冲和重要枢纽。几十个王国，数以百计的城邦，散布在各地无法计算的部落、村庄和聚集地点缀着这片大陆。

勇敢的骑士们为了荣耀和财富而无所畏惧地在埋葬着昔日君王的墓穴里探索。傲慢跋扈的盗匪们潜行在古老城镇的阴暗的小巷，密谋他们的下一个计划。虔诚的牧师通过手中的权杖以及神圣的法术来打击敢于威胁大陆的任何邪恶力量。诡诈的法师洗劫了废弃王国的遗迹，肆无忌惮地钻研着过于阴暗而不见天日的隐秘。龙族、巨人、黑心的恶棍、恶魔、野蛮部落以及各种无法想像的邪恶生灵全都潜伏在恐怖的地牢、无尽的洞窟、废弃的城市以及巨大的旷野之中，时刻准备着痛饮冒险者的鲜血。

这就是费伦大陆，一块既美丽得让人心悸，同时也横行着久远的邪恶的陆地。这，就是你的大陆。你，塑造它，引导它，保护它，征服它或者统治它。这是一块由伟大而高尚的英雄、不可救赎的恶棍以及庞大而恐怖的行会所控制的大陆。而你和你的同伴就身处在这个巨大而可怖的世界。

——阴影谷的伊尔明斯特

野魔法之年，溶血之月



1.居住在阴影谷的大贤者伊尔明斯特
2.伊尔明斯特的标记
3.瓦罗的标记
4.原画：正在营火照耀下翻阅资料的瓦罗

注：被遗忘的国度横跨多个版本的“龙与地下城”设定，而最早的“博德之门”相关内容均依据瓦罗系列书籍，因此以下人物介绍均按“高级龙与地下城”的设定给出。

伊尔明斯特

叛逆善良，人类男性，法师29级

没有人知道贤者伊尔明斯特的确切年龄，他出生的年份也没有被记录下来。很多人猜测他是跟500多年前在深水城去世的老者阿科恩学的魔法，此后又在奥术时代临近终结时到米斯・扎诺尔学习。

伊尔明斯特没准是诸国度中最有知识最见闻广博的人，尽管这也许只是他自己的看法，但至少他在谈话中常常这么声称。他擅长的知识领域是诸国度和这里的人民、生态、魔法物品和它们的历史，以及存在之位面。伊尔明斯特现在不教授学徒，除了最紧迫的情况外，也不接受任务委托。他过去的学生或盟友中有一些诸国度中最强大的正派人士，其中包括深水城领主、珊博-阿戈勒尔多的统治者、欣布、竖琴手和很多强大的巫师。

瓦罗的剑湾指南

Volo's Guide To The Sword Coast

前言

以下是我在各地游历之余撰写的资料。我可以向各位保证，目前没有任何一本书籍比您的仆人瓦罗谭普・哲达收集的资料更为齐全。为了收集资料，我花了6个月的时间在这个被称为博德之门的海港城市附近旅行，并将旅程中遇到的许多笔墨难以描述的恐怖事件记录下来，呈现在各位面前。只要能将诸多资料提供给读者，再大的辛苦和危险都算不了什么。

——瓦罗谭普・哲达

我之前曾经向他抱怨过资料准确度的问题。不过这次有所改进，也许是因为这个原因，他的文字比较容易入眼一些，也许是这样吧！

——伊尔明斯特

剑湾

在深水城以南、博德之门附近的冲萨河口以北的宝剑海沿岸一带的土地被统称为剑湾。这个名字来源于此地附近犹如锐利的刀剑般从海边陡然耸起的、高度接近半英里的白色峭壁，这些峭壁在数百英里的海岸线上把大海和陆地分割开来。

不必质疑为什么剑湾地区两座最伟大的城市——深水城和博德之门正好位于这段峭壁的两端，因为在这数百里的范围内，只有这两个地点船只可以安全停泊。

瓦罗谭普・哲达

叛逆善良，人类男性，法师5级

一个拥有式样新奇的胡子、跟随流行的扁帽和尖牙利齿的游荡法师，每个人几乎都听说过这个家伙的名号。由于他的著作中经常直言不讳地谈及各地的情况，所以这让他和各地的商人、法师和警长等等关系不怎么好。

他可以说是风土人情方面的知识宝库，而且他也非常愿意和任何人分享这些心得。提姆深水城有限公司一直是传奇人物瓦罗谭普・哲达的独家出版机构。提姆认为，无数瓦罗指南的成功归功于他们之间真正的出版合作关系。他觉得瓦罗不仅把自己看作一个出版商，更是视同父子。同样，他也不把瓦罗看成一般的旅行作家或是普通的专门写手：他是出版社的摇钱树，是能下金蛋的鹅。他最为奇货可居之处，在于他对读者的极大号召力。

由于他之前的诚实确实触怒了不少人，他必须要不停地四处旅行才能保住项上人头，而这样又正好增加了他对地理的丰富知识。冒险者们会在任何地方遇到瓦罗，此时他不是正要躲开某个愤怒的法师，就是要匆忙逃离某个气急败坏的旅店主。

不知是盛名在累还是恶名在外？

——伊尔明斯特

烛堡

任何破坏知识的人，无论用墨水、火焰或是钢铁，都将自取灭亡。

——烛堡的绝对法则

这座知识的殿堂坐落在雄狮之路的尽头，一座可以俯瞰大海的火山岩峭壁之上，雄狮之路连接着湾岸公路。烛堡是一座有很多高塔的堡垒，曾是伟大的先知阿蓝多的家，堡中的大图书馆里保存着这位先知对于费伦未来所作出的预言。

烛堡绝不是什么观光景点，但此处仍然有商店、一座神庙和一间不错的旅店。进入城堡必须付出的代价是一本书。想要查阅城堡图书馆中书籍资料的人，必须自愿捐赠一本价值不低于1万金币的书。

烛堡的僧侣们（他们自称为"坦白者"，不属于任何教派）也会购买专程送来给他们的书籍，甚至还会用极其秘密的手段，派出代理人收购那些他们急需的书籍。想要查阅图书馆中资料的人通常都是背后拥有庞大势力的魔法师指使的，也因此，有许多送给烛堡的书籍都是不怎么重要的魔法书。

这个小团体由"文卷守护者"管辖，并且由首席读者（通常是二号人物，传统上是由于最博学多闻的人担任）辅助。在其下是8名"资深读者"，这些人分别由"朗读者""导览者""守门者"辅助。朗读者的工作是不断吟诵阿蓝多的预言，这个工作又分别由3名助手协助，他们是北方、南方和东方之声。导览者的任务则是教导新进兄弟。看门者的工作是招待来访的客人，负责安全、衣食以及日常的工作。

现任的文卷守护是乌朗（守序善良，人类男性，法师9级），一个傲慢不驯的低等级法师。现任的首席读者是泰斯拖立尔（守序善良，人类男性，牧师18级），由于他的博学多闻和令人钦佩的风度，许多访客都误将其认为是文卷守护者。

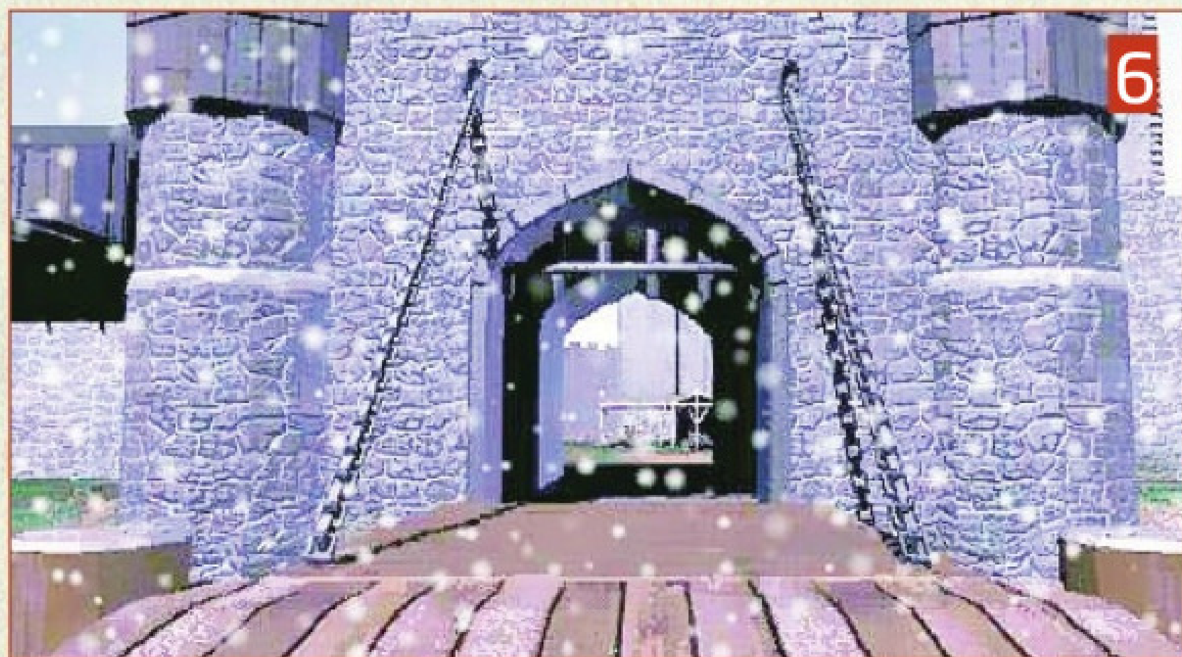
除了极少的特例，几乎没有访客可以一次在这里呆上10天以上，或是在一个月内两次拜访这里——在离开后一个月之内不能再进入。访问者不允许在图书馆内书写，但这里的僧侣可以收费代你抄写复件。烛堡的每一份书卷都至少抄录有一份拷贝，而谣传还有一处完整的"镜像图书馆"隐藏在费伦的某处。烛堡所制的书上通常会有这座城堡的标志——一座塔顶上闪耀着烛光的城堡。

据说，这座城堡下有年代久远的大型地下城用于埋葬那些最具智慧的学者。并且还有一条巨龙看守？

——瓦罗

友善之臂旅店





5.飞越烛堡　6.冬天的友善之臂旅店

友善之臂的高墙之内是世界上少数的中立地带。

——所有友善之臂访客必须有的共识

这是个筑有高墙的旅店，位于海岸大道上，就在贝尔苟斯特往北走大约几天的地方。这里有一座石头堡垒——也就是旅店本身，以及马厩、花园和一个停放马车的地方，一间小商店和魔法商店以及一座侍奉加尔闪金的神殿。

友善之臂曾经被一名邪恶的巴尔牧师掌控，侏儒盗贼兼幻术师班特力·镜影（混乱善良，侏儒男性，幻术师10级/盗贼10级）带领的冒险者将其击败。这些冒险者将邪恶的要塞变成了一个安稳的落脚点，向所有海岸大道上受盗贼、兽人等怪物袭扰的商旅们敞开大门。虽然此后动乱已经开始平息，但友善之臂依然因为干净的房间而充满吸引力。友善之臂的主人班特力·镜影和加娜·镜影不但体贴、敏锐，还有能说服安姆商人掏出身上最后一块钱的本事。这里拥有清新的空气、整洁的房间、美味的食物，每样东西看来都十分整齐，看了让人心花怒放。此地真是商务和集会的绝佳地点。

在友善之臂的高墙之内，和平是由所有访客的共识形成的——此地是这个世界上少数的中立地带。当然，班特里还是能够依靠他的法术和朋友的帮助。

有谣传说此地的女侍是被强大幻术隐藏的铁魔像！

——瓦罗

7

1 Alain's Residence
2 Burning Wizard Inn
3 Red Sheaf Tavern
4 Gerard Travenhurst Residence
5 Roe & Mirianne's Residence
6 Thunder Hammer Smithy
7 Jovial Juggler Inn
8 Landrin's Residence
9 Firebead Elvenhair's Residence
10 Colquetle's Residence
11 Feldepost's Inn
12 Kagain's Shop
13 Song of the Morning Temple
14 Vestibule
15 High Hedge (Thalantyr's Estate)



7.贝尔苟斯特全图。图中标注的部分位置：2.燃烧的巫师，3.红卷旅店，6.雷锤铁匠铺，7.欢乐卖艺人，11.费尔德旅店，15.高篱堡
8.“博德之门”中的欢乐卖艺人

智慧神殿

这座低矮的神殿里装饰着宝石和金块，这些无不彰显其侍奉的是侏儒的主神加尔·闪金。人类有时会称呼这里为矮子神殿。

这里由敏锐沉默的加娜·镜影（中立善良，侏儒女性，牧师10级）主持。除了照管神殿外她还帮助其丈夫经营旅店。她通常看的比较远，总能从大局考虑，增加了窗户的数量，并将花园规划为可以自己自足的小田地。

贝尔苟斯特

行走在博德之门和安姆之间的海岸大道上的人，当他们疲倦时，最好的选择就是在贝尔苟斯特落脚。贝尔苟斯特在海岸大道和狮子路交岔口以南一天路程的地方。这座小城远比博德之门要小，40多幢石制或者木质的建筑为来往于安姆和博德之门之间的商路上的队伍提供着食宿。

这里有3间旅馆、两家商店、一个魔法商店、一间神庙以及一家相当高级的酒馆。从安姆来的旅人经常将这里作为北区深水城或是东区坠星海的落脚点或是商队汇合处。因此这座小城经常被旅客挤满。

这里由洛山达神殿的高阶牧师凯达斯·欧姆尔（中立善良，人类男性，牧师16级）主持日常事务，他同时也担任镇长。虽然小镇中有一个五人小议会，但镇长的话依然很有分量，而他也乐此不疲地对商业、农业和城市发展提出各种意见。神殿中全副武装的黄衣侍僧维护着这里的和平。凯达斯·欧姆尔还有两个不甚可靠的同僚：名声在外的法师泰蓝提尔和铁匠泰龙·雷锤·福隆。

贝尔苟斯特另外一个值得注意的地方是巫尔卡斯特魔法学校的废墟。幻术师巫尔卡斯特在300年前在此建立了自己的学院。由于太过成功，这里吸引了剑湾所有想要成为法师的学徒前来求学。卡林衫的法师害怕这座学院做大后威胁到他们的存在，于是一场法术大战摧毁了这座学院。不过巫尔卡斯特在战斗中失踪了，没人知道他的下落。整座学院在战斗中被毁，只剩小镇东面山丘上孤零零的废墟耸立在那儿。有谣言说，有会施法的幽灵晚上在那里游荡，因此贝尔苟斯特只能向西边发展，那片废墟至今仍静静地占据着大道的东侧，晨曦之主的牧师们在那里放牧羊群，以监视这片遗迹，以防有什么令人不快的家伙走进去（或者走出来）。

顺便提一下，在贝尔苟斯特，有一座酒店就叫做“燃烧的巫师”。

——瓦罗

高篱堡

贝尔苟斯特西面就是法师泰蓝提尔（中立善良，人类男性，法师17级）的高篱堡。泰蓝提尔是个热爱乡村生活的学者，许多人经常看到他手握黑色的手杖在林间漫步。有谣传他对来自远方的神秘物品很感兴趣，而且会常常消失一段时间。去过他那儿的人都说他居住的地方是个阴暗的所在。

雷锤铁匠铺

铁匠泰龙·雷锤·福隆（中立善良，人类男性，战士5级）是个强壮的男人，虽然两鬓已经斑白，但他依然是个盔甲制造的大师，甚至矮人铁匠都钦佩他的手艺。他身边总是围绕着几十个忙碌的学徒，在他的指挥下不断地工作。这些学徒大多来自安姆。有时，他会制造武器让泰蓝提尔附魔。但近些年来他将制作重心放到了一些小而实用的东西上，比如锯子、锁、门闩、保险箱。

燃烧的巫师

这间酒馆是个喧闹的地方，许多当地人和旅客都很喜欢这个酒馆，这是个舒适的小店，有几间摆放着纪念品的房间，最棒的是房间里有足够的垫子可以让你斜靠在床上看书，这真是最棒的事儿。

费尔德旅店

这座旅店是个舒适的老旧地方。这里的服务十分体贴，只不过步调有些缓慢。房间里随时都有一盆熊熊的炉火，当然夏天除外，也可以享受由几个少言寡语的老人帮你装满的洗脚水。这里的食物棒极了，千万别错过这里的芝士和黄花



Dungeons & Dragons
Map of Faerûn
0
120
240
480
960
Miles
Icewind Dale
Spine of the World Mts.
Many-Arrows
Glimmerwood
Lurkwood
Luruar
Nether Mts.
Evermoors
Far Forest
High Forest
Lost Peaks
Star Mounts
The Crags
Sword Mts.
Kryptgarden
Neverwinter
Luskan
Silverymoon
Everlund
Waterdeep
Daggerford
Sword Coast
High Moor
Serpent Hills
Najara
Trollbark Forest
Troll Hills
Forest of Wyrms
Reaching Woods
Elturgard
Baldur's Gate
Cloak Wood
Wyrmwoods
Candlekeep
Cloud Peaks
Snakewood
Sea of Swords
Ruathym
Whalebones
Korinn Isles
Mintarn
Moonshae Isles
Norland
Alaron
Oman
Moray
Gwynneth
Snowdown
Amn
Athkatla
Crimmor
Lake Esmel
Small Teeth
Murann
Muranndin
Wealdath
Velen
Nelanther Isles
Starspire Mts.
Tethyr
Spires of Mir
Marching Mts.
Calimshan
Calim Desert
Calimport
Memnon
Lantan's Rest
Trackless Sea
Chult
Peaks of Flame
Samarach
Thindol
Shining Sea
Hazur
Lapal
Delselar
Mhair Archipelago
Highmelt Lake
Tortured Land
The Ride
Deep Maw
Netheril
Evereska
Border Forest
The Dales
Cormyr
Sembia
Thunder Peaks
Dragon Coast
Lake of Steam
Lands Mouth
Nathlan
Erlkazar
Thornwood
Deepwing Mts.
Gulthandor
Border Kingdoms
Elfharrow



Great Glacier
Icerim Mountains
Great Ice Sea
Vaasa
Damara
Narfell
Galena Mts.
Glacier Mts.
Dunwood
Rashemen
Ashenwood
Urlingwood
Lake Ashane
Sunrise Mts.
Forest of Lethyr
Hordelands
Lake of Mists
The Golden Way
Lake Mulsantir
Vesperin
Earthspur Mts.
Earthfast Mts.
Gray Forest
Impiltur
Thesk
Thesk Mts.
Thay
Lake Thaylambar
The Citadel
Sea of Fallen Stars
Dragonjaw Mts.
Tannath Mts.
Yuirwood
Aglarond
Spiderhaunt Peaks
Copper Mts.
Great Wild Wood
Gauntwood
Murghôm
Brightstar Lake
Lake Dracos
The Alamber
Threskel
Turmish
Aphrunn Mts.
Akanûl
Chessenta
Sky Riders
High Imaskar
Dragonsword Mts.
Plains of Purple Dust
Raurin Desert
Vilhon Wilds
Chondalwood
Plaguewrought Land
Mistwood
Smoking Mts.
Tymanther
Ash Lake
Black Ash Plain
Lake of Salt
Lance Lake
The Shaar Desolation
Okoth
Sharawood
Beastlands
Durpar
Giants Belt Mts.
Dustwall Mts.
Riftwood
East Rift
Underchasm
Estagund
Var the Drowned
The Golden Water
Gulf of Luiren
The Shaar Desolation
Dead Vale
Wyrmbones
North Wall
Halruaa
East Wall
Amtar Forest
Southern Lluirwood
Hills of the Kings
Gnollwatch Mts.
Dambrath
Bay of Dancing Dolphins
The Great Sea
N
W
E
S
Legend
Mesa
Rift
Marsh
Mountains
Sea Cliffs
Hills
Plagueland
Desert
Forest
River
Plains
Road
City
Keep, Dungeon, or Site
Prominent Peak

面包，或是傍晚时分出炉的装在铁盘里的洋葱蘑菇派。

如果你点了些饮料，这就变成免费附赠的小点心了！这里还有相当醇美的雪莉酒。

——瓦罗

红卷旅店

来到这家店的顾客期望的是快速服务。这间旅店引以为傲的是能够让客人尽快前往房间或是到餐厅用餐。如果天气寒冷，还会在转眼间为客人准备好温暖的袍子，坐在炉火前，而湿衣服已经拿到厨房去烘干了。这是贝尔苟斯特最大的旅店，许多等待客户的商人都喜欢来这家旅店。

欢乐卖艺人

这间旅店位于小镇边缘。它巨大的招牌——一个穿着小丑服的卖艺人——让所有人能很方便地找到这个地方。这是个喝酒跳舞的好地方，所以很受年轻的贝尔苟斯特镇民的喜爱。这里经常花大价钱聘请吟游诗人和其他艺人来这里表演，更有甚者，每天晚上还会有烤全猪、烤全牛等大餐，所以晚上总是热闹非凡。

很幸运，这些喧闹的派对都限制在一边的包厢里，否则其他客人怕是难以入眠了。

——瓦罗

那西凯

位于贝尔苟斯特南边和云雾山脉背面的就是那西凯镇。它比贝尔苟斯特要小一些，位于安姆边境上。这里有一座盔神的神殿，还有一家旅店、两家商店和一家不错的酒馆。那西凯市长白朗·盖斯特齐据说是个高大强壮的战士，作为安姆在北面的前哨，他尽量维持这里与博德之门的关系，主要是商贸方面的关系。同时他对最近矿井出的麻烦感到担忧，希望能找到办法解决这一麻烦。我要辟谣，我根本没有因为当地狗头人而裹足不前，至于我为什么对这里的记录如此简单，这要怪打嗝龙酒吧的麦酒实在太上头！

典型的此地无银三百两。

——伊尔明斯特

博德之门

到所有地方的中途站。

——博德之门附近商人的流行语

作为剑湾沿岸两座最伟大的城市之一，博德之门坐落于冲萨河的北岸，距离冲萨河流入宝剑海的入海口大约20英里。这座城市正好位于宝剑海岸两座最大的城市——北方的深水城跟南方的卡林港的中间，通过商业贸易繁荣兴旺起来（第41页的题头图案就是一副手绘的博德之门地图）。

这座海港城市是剑湾居民的庇护所和生命线，提供给挑剔的顾客各种不同的商品。此处共有6座比较大的旅店、6家大酒馆、7家商店、6个主要神庙，还有一个商品非常齐全的魔法物品商店以及其他数百间的房舍和建筑。博德之门是个容忍各种不同文化同时治安良好的商业城市，交易和商务运作是这座城市每天的主要工作。

拥有超过1000名成员的“焰拳佣兵”驻扎此处，大约每4个市民中就有一人是其成员或是其眼线，访客在此不用担心任何危险。这座城市拥有一套特别的魔法照明系统，在傍晚和深夜也能保证街道拥有足够的照明，这也是为什么此地的犯罪率如此之低（这让店主和商人都感到十分欣慰）。

这座城市是以传奇航海家博德安命名的。他在许多年以前航行到精灵的故乡爱佛米尔，想找寻传说中的安哥美岛。博德安回来的时候告诉大伙有关那片广袤奇异土地的故事，他同时也带回许多金银财宝，分给故乡的居民，并用其中一部分建造城墙，避免小镇受到兽人和蛮族的劫掠。接着他再次扬帆出航，再也没有回来。

不论这位航海家最终的命运如何，他用自己的财富造就了一道宏伟的城墙。在城墙的保护下，建设飞快地进行着，不久以后这座城市就扩展到了城墙之外。第二道城墙是由农夫集资建起来的，不过没有将港口囊括进来，这让他们可以正大光明地向所有从港口运进城内的货物征税了。博德安那些以港口为生的船长很愤慨，并拒绝支付入城费。结果船长们推翻了发迹的农民，并将这座城市改名为博德之门。

4名最年长的船长决定结束自己的航海生涯，将船交给年轻人，换取他们对自己统治城市的支持。这四人开玩笑地称呼自己为“公爵”，稍后却发现这使他们在与其他领主沟通起来比较方便。现在他们称自己为“四人议会”，议会的成员由选举产生，任期为终身制。

目前的4人议会成员有安塔·银盾——一名高等级战士，莉拉·珍娜斯——一名厉害的法师，还有只知道大家都昵称为“腰带”的冒险者——一名强大的战士，以及伊尔坦——焰拳的指挥官。

博德之门中的建筑风格倾向于细高，窗户位置很高而且很窄小，还装有阻隔凛冽海风和爱筑巢的海鸟的百叶窗。在这些建筑物中最高的是一座雄伟的高塔，这是博德之门公爵的宫殿，又被称为“高厅”，这里充满了豪华宴席、舞会还有各种烦人的日常宫廷琐事。博德之门的三神殿尤其引人注目。高德的玄奇之殿收藏着独一无二的发明，侏儒、发明家以及手工艺人都为了灵感和虔诚前往博德之门朝圣。泰摩拉的神庙，女士大厅，以其规模和财富而引人注意。安博里的神庙，被委婉地称为“水后之殿”，是这位神祇在整个费伦的少数几个真正神庙之一。

玄奇之殿

这是博德之门3座神殿中最大的一座。

高德是工艺、手工和建造之神。这座拥有高耸石柱的大殿展示的是高德的荣耀。许多来自远方的旅人特地来此处观赏这一盛景。许多人若有所思地离开了，决定自己制造出奇妙的东西来。这座神殿里装着用魔法的长明灯，不管任何时候都有牧师小心地看守，神殿中展示的是各种各样闪闪发光的机械，这都是为了彰显"奇迹携带者"高德的神迹。目前正在展示的是各种令人惊讶的小东西，比如经过伪装的各种保险柜和锁头。大的展示品包括机械书记、蒸汽龙、风扇椅、望远镜和贝尔苟斯特之光。除非有人试图破坏、移动或是购买这些东西，否则这里的牧师是不会搭理参观者的，因为他们要使出浑身解数赶走那些兴奋不已的侏儒。这些侏儒每天都来报道，风雨无阻，他们毫不厌倦地看着他们最喜爱的发明。

在大殿展示的东西都是牧师从原型仿制出来的，所有原型在任何情况下概不出售。

——瓦罗

精灵之歌酒馆

人们通常到精灵之歌聊天、喝酒或是碰面、聚会，冒险者可以在这找到不少差事。剑湾附近的海盗还有那些逃避法律制裁的家伙非常喜欢这间酒馆——除非太过吵闹或是打架之类的事闹得太大，否则博德之门的守卫一般对这儿都是睁一只眼闭一只眼。那些销赃的盗贼，或是想雇佣别人干点不怎么光明正大差事的家伙，要不就是想听听英勇冒险故事的人经常光顾精灵之歌，而且一待就是很晚。

酒馆的名称来源于一位女性精灵的幽魂——她的歌声经常在四处回荡，声音并不响亮，但是在酒馆各处都听得十分清楚。歌声非常动听，同时也非常的悲伤——一名饱经风霜，根本不懂精灵语的老兵听后也会禁不住潸然泪下，每个人都知道这首歌是跟迷失在海上的爱人相关。有时，甚至一些借酒浇愁的人也会专程赶来，就是为了倾听凄美的歌声。聋子和那些不太在意别人的人，会被告诫在歌声响起的时候要保持肃静，那些还张着嘴说个不停地家伙会被附近的老主顾一拳放倒。根据传统，酒馆不演奏任何乐曲，精灵女士那凄美的歌声就已经足够了。酒馆现任的拥有者——半精灵艾丽丝·艾琳德菈"女士"（混乱善良，半精灵，游侠7级）在听到歌声后从一位上了年纪的战士手中买下这个地方。没有人知道这位女性精灵的幽魂到底是谁，或是她为什么出现在这间酒馆，但是确实听得出她是为海上罹难的爱侣而悲恸。曾经有人试图逐离这名精灵的幽魂，不过都以失败告终——任何胆敢这么做的家伙都要先和满屋子水手们的尖刀打个招呼再说。

一楼的酒吧著名的菜色是热腾腾的奶酪三明治（加什么佐料随你选）、酸黄瓜、拳头大小的薰鲑鱼，当然还有各种饮料。几条昏暗曲折的楼梯通往楼上更加隐秘的房间，通常是进行私下会面用的，租金是按时计算（通常是蜡烛燃烧的时间）或者你可以干脆租一整夜。那些有仇敌的家伙被警告上楼的时候小心背后插来的匕首，或是隐藏在角落里的淬毒弩矢。

酒保的兴趣之一是散播那些有用的或没用的谣言，不过得让他手里有些沉甸甸的东西，并按照规矩点点上几杯酒才行。

精灵之歌的顾客都会随身携带武器——自己小心，这是常识。

——瓦罗

刀与晨星

旅店的名称来源于那块附有魔法的招牌，这是来自安姆贸易之战中某个被毁的小村落的战利品。招牌背景是深黑色的，上面画着一支女性的手臂握着一柄马刀，在魔法的加持之下，群星缓慢环绕着马刀并且在黑色的背景下不停地闪烁。旅店本身并不热闹，但是这仍然是一个安全、整洁而且非常舒适的地方。

刀与晨星是一座狭长而且很高的建筑。旅店的一侧连接着厨房和马厩，另一侧的上层是开放式的露台。旅店总共有4层，内部的陈设非常整洁，而且也非常新。在大厅的正门旁，有一间很小的候客室，是给客人接待来访者时用的，不过没有桌子。刀与晨星的服务很直接，或许还有些粗暴，但是很迅速。警醒的门房会留意客人的来往，赶走街头的小偷，甚至包括在费伦很多城市里制造了不少麻烦的变形怪。在旅店住宿最好保持安静，不要搞出太大动静。那些吵嚷、鲁莽的客人会被严重警告一次——如果还不安分的话，会被"请"出旅店去。

旅店的食物直接送到客房，所以大部分情况下饭菜仅仅是微温——不过因为饮食非常简单，像是麦酒、面包、鱼之类的，所以不会有太大的影响。如果要了面包的话，还可以顺便点上加了香草的乳酪或是热气腾腾的鸡蛋（味道都相当不错）的。在寒冷的夜晚，旅店老板安狄古·肖恩（守序中立，人类战士5级）会供应特别红宝石甜酒——配上糖块的红酒再加入樱桃，很滑腻，像糖浆一样粘稠。一旦你习惯它的口感之后，会觉得味道其实相当不错。同时他也很愿意和客人聊天，但只有在手中握了不少金子后他才会兴致勃勃起来。

据说旅店的一面墙里禁锢了一个蛇人，同时这里还隐藏着一些更加黑暗的秘密！

——瓦罗

其实有很多店主想把你也禁锢到墙里，并以此炫耀吧！

——伊尔明斯特

脸红的美人鱼

这家店最为人所知的特点就是——许多危险的家伙还有法外之徒都非常喜欢在此接洽各种见不得人的勾当。这是一个吵嚷、嘈杂的地方。如果真想去脸红美人鱼的话，建议全副武装，而且剑必须要耍得不错，最好还要带上几个忠诚、靠得住朋友。

脸红美人鱼是座狭长破旧的建筑，三面环绕着马厩——博得之门居民常说，这是为那些踏入酒店的不法之徒提供掩护。旅店至少有4层地下室——可能还有更多。关于地下室有各种传言，从通往地下河流的密门到直接连接港口的下水道都有。

也许瓦罗指的是这里的下水道？这可不是我想去的地方。

——伊尔明斯特

旅店的房间昏暗，屋顶很低矮，房屋的摆设总是显得不太匹配，而且有点破旧。实际上，这些家具都是打捞、回收过的东西，之前已经在别的地方使用很长时间了。总的来说，地下室很嘈杂、危险，不过有这堆装饰品，所以看上去还不错。

旅行者可能会很诧异发现，总是有很多水手待在脸红美人鱼，而且一待就是一整天。实际上这群家伙是许多不法勾当的联络人，像是盗贼公会、走私者、佣兵团、销赃贩子、妓院等，还有其他不怎么光明的行当。与人打交道的时候，这群家伙刚开始总是油嘴滑舌、装聋作哑，在你投下几个金币后，这些家伙才"记起来"要协商的事情。如果协商顺利的话，水手会去地窖转一圈，然后对你有兴趣的消息要价（从1金币到5金币不等，不过通常是2金币），顺便还要你请他喝一杯。一旦这家伙对你出的钱满意了，他会告诉你需要的消息，安排一次会面，或者直接带你去找交易对象。当然，我先前说的这些都是二手消息！

脸红美人鱼提供的是所谓的海味啤酒（口感非常厚重、苦涩，一般人不太容易接受）、黑啤酒，还有一种淡金色的明檀麦酒。旅店里没有葡萄酒，不过倒是有非常烈性的威士忌，这玩意儿足足能烧掉木桶上的油漆。那些敢喝下去这种酒的家伙，外表上是哈得泪流满面，搞不好体内还有更糟糕的事儿发生！

脸红美人鱼的老板一直是个谜，从来没有人见过。旅店是一个相对中立、安全的地方——不管你的种族、过去或是职业什么的一律平等对待——毕竟，这样对生意有好处。

据说那个壮如公牛的服务生可以轻易抄起那把斧子然后扔出去，对大厅里的任何目标都是百发百中。

——瓦罗

头盔与斗篷

这间华丽的旅店和非常棒的餐馆，是许多博德之门市民还有旅行者们的最爱——当然，袋子里面鼓鼓的金币是前提。旅店甚至有一层是专门提供长期住宿的。

在旅店居所一侧的门廊上挂着一件有些破旧的斗篷，另一侧则悬挂着一顶巨大的头盔——有人问及头盔的来源时，旅店里资深的服务生会轻描淡写地说——头盔曾经属于一名泰坦。

这间旅店是个时尚场所，许多上流人士都在头盔与斗篷聚会、碰面。谈笑和杯碗交错间往往达成的是金额惊人的贸易和联盟。这间旅店尽力避免俗气、艳丽风格的装修，挑选的都是拥有高雅品位、手工打造、历史悠久的物品作为装饰，而且他们提供的服务也很周到。在寒冷的早晨，服务生会送上温暖的袍子和舒适的拖鞋。

旅店的食物主要是鳗鱼冻、用柠檬汁煨的鲜鱼、内部填满蔬菜水果然后烘烤的家禽以及用糖烹调的肉类。其中洋葱块茎烤家禽最为可口，完全用葡萄酒烹制，每盘菜分量均匀量又足。旅店的酒窖藏酒很多，酒种类也很广。这里也有蜂蜜酒（很平常的那种），还有用肉桂调制的牛奶（冷饮热饮随你选），但是旅店没有任何啤酒。

当我问为什么的时候，其中一个服务生不屑地说："我们又不是在开酒馆！"

——瓦罗

三个老酒桶

一间让人很惬意的旅店，招牌是悬挂在门廊上的3个酒桶。当你走进这里时，会发现这其实是全费伦最好的旅店。

三个老酒桶尽管有一点陈旧，但是非常舒适。厚重的兽皮、雕花的嵌板、书籍、挂毯吸收了大部分的声音。这里的服务生都特别的友善，客人被鼓励在旅店要放松、随意，就像在自己的家里一样——当然啦，家就是一个能够安静读书、疲劳的时候可以随意打瞌睡的地方。所以，在旅店里要是看到舒服的沙发或是垫着软垫的座椅，千万不要犹豫，坐上去好好地享受一番，这实在是太惬意了！

这里到处都是满满的书架，上面放着各式的传奇、冒险日志、旅行记录和过分夸大的英雄史诗。此地的常客经常把一整天都消磨在读书上，偶尔会叫杯酒或喝点汤，要不就是投个骰子或是开个纸牌游戏。这里的酒和浓汤都非常棒，但这里提供的食物除了酒和浓汤外，就只有冰水和全麦面包。

旅客被要求武器要放在自己的房间里，而且被告诫无论是身体里面还是外面都不要带着很多酒。醉鬼第二天醒来时会发现自己躺在厨房后门的草堆上。

旅店主人南屈·拜罗格林是一名高大、沉默的男子。他曾经是一位泰斯尔贵族的护卫。当内战爆发主人被杀后他逃离了泰斯尔。3名女招待都曾是泰斯尔的女猎手，其中伊斯帝尔·卡拉特莱恩是一名擅长浮空术和护盾法术的法师。据说不止一次，她把手脚不干净的小偷和打架滋事的顾客丢出旅店——有时甚至直接从三楼的窗户把这些家伙"送"出去。据说只要能够联络南屈，他还能帮你处理一些特别"棘手"的东西。

所谓能够联络南屈的人，很显然就是南屈本人。

——伊尔明斯特

杜拉格之塔

与利齿森林南面连绵起伏的平缓草原格格不入，杜拉格之塔好像一只粗壮的尖牙一样挺立在一圈围墙般突起的火山岩上。杜拉格之塔是由矮人英雄杜拉格·巨魔杀手建造的。杜拉格有一种被矮人们称为"黄金眼"的罕见病症，无法抑止对财宝的欲望。在杜拉格的冒险生涯中，其言行受人尊敬，但是在他生命的最后几年，他返回自己的藏身之处，全力投入为未来几代的冒险者们创造一个"礼物"。他的塔中充满了如此之多的魔法财宝，让那些用侦测魔法探测这里的人头晕目眩。魔法结界、机械陷阱以及致命的自动机械足以使冒险者们丧命，想要得到杜拉格财宝的人，无论是多么小的一部分，都



9.杜拉格之塔
10.乌葛斯胡渣



需要重新经历一次当初杜拉格得到它们时经历过的种种艰辛。

总有新的流言不断地浮出水面，指出一些新晋恶魔已经击败了塔内的守卫，把高塔据为己有。真相并不是这么简单。在不同的时期，一条龙，一群鬼火，或者一只灵吸怪“掌握”了高塔的控制权，但是最终，占据者们总会发现高塔比他们更聪明，杜拉格之塔让他们变成了自身临时的防卫体系，而不是真正屈服交出它的秘密。在任何时候，塔内都可能同时容纳着众多的冒险团体或者怪物，他们彼此之间为了控制、抢劫或者逃跑而进行战斗。

关于高塔现在的居民的信息，可以在距离杜拉格之塔几英里之外的溪谷镇——一处侏儒和人类的定居点——花很少一点钱得到。

——瓦罗

乌葛斯胡渣

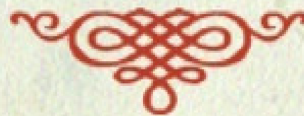
这个大概有70名居民的小村落位冲萨河入海口以北，博德之门以西。村子建在悬崖顶上一块天然的洼地里，从那里可以俯瞰河流入海。在悬崖顶上建有一座灯塔，用来向博德之门预警来袭的船只和海盗。

乌葛斯胡渣这个名字来自这个小渔村饱受海盗侵袭的历史。很久以前，博德之门附近四处劫掠的海盗十分猖獗。乌葛斯就是一名矮胖、粗壮、满脸胡子的海盗。这家伙腰围很大，但是名气更大。由于悬崖上灯塔的预警，博德之门挫败了这名海盗的来袭——这被人戏称为“烧焦了乌葛斯的胡子”。乌葛斯原以为能够狠狠捞上一把，没想到却直直地撞上严阵以待的守军。在接下来的战斗中许多海盗，包括乌葛斯本人，都丢掉了性命。这名海盗试图用自己的飞行戒指逃离战场，他确实飞了起来，但是却成为了一具漂浮在空中插了将近20支箭的尸体。

乌葛斯胡渣最引人注目的就是珊达拉这名古怪的法师（混乱中立，人类男性，法师25级）。他住在村子的东面，珊达拉的“家”实际上是一艘停泊的哈鲁阿浮空船，船甲板上被改造，修建了一些露台、花园、房间，还有一些收集闪电的金属杖。珊达拉收集暴风雨中的闪电，用来给他自己那些特殊的魔法装置充能。

瓦罗的安姆指南

Volo's Guide To Amn



前言

我一直在被遗忘的国度到处旅行，凭我丰富的旅行经验，这本书绝对是最佳选择，我可以保证，你再也找不到比瓦罗更勤奋的向导了。在过去的一段时间内，我在安姆旅行，经历了种种意想不到的苦难和磨炼！肮脏的床单、笨手笨脚的女侍、还有淡而无味的麦酒！但这一切我甘之如饴，只为将各种见闻记录下来。

——瓦罗谭普·哲达

就一个善于吹牛和美化事实闻名的人而言，瓦罗的记录算是相当准确的了，这可能是因为他背后时刻有一双睿智的眼睛在监督吧。

——伊尔明斯特

阴谋之地安姆

在西哈特兰德的南方和维洪海域以西的这片土地包括：安姆、卡林衫和泰瑟尔，被称之为阴谋之地。

这片博德之门南方的地区，它们之间不但在地理上彼此相连，并且长年以来一直互相维持着侵略、征服以及竞争的关系。这些国家的人们用机智和武器生存了下来，学习如何深藏他们内心真正的感受，即便在敌人面前也会保持愉悦的面貌。与此同时，这些辽阔而又人口稠密的国家极度依赖于贸易，尤其是和那些遥远的地方。当然，不得不提到的是，这里的土地包括了多种复杂的地形，这使它们成为了大量怪物的家园。

安姆

贸易是安姆社会的驱策力。安姆的居民毫无财不外露的概念，竞相在衣着、家居和日夜狂欢的宴席间炫耀着财富。收入高低是这个商人王国中提升和维持地位的关键。每位居民都深信金钱乃是权力之源，安姆也力图透过贸易和经济的影响力来主宰整个国度。安姆的当权者对法师和魔法完全不信任，且充满敌意，因此法师在此旅行时切记谨慎言行。

安姆有着取之不尽的天然资源，人们总说安姆是这个大陆上最富有的国家。这是因为好几个世代以来，就算安姆被占领，新的统治者也会想办法温和地耕耘这块土地，而不是将它付之一炬。

安姆在人们的记忆里，一直是贸易与商业的中心。根据代代流传的民间口语传述，安姆成为贸易中心至少有800年的历史。不幸的是，正式记录很难证明这一点。安姆人民似乎太忙于赚钱，而忘了要将每天发生的大事记录下来。安姆对未来的兴趣永远高于过去，这造成了历史记录的精确度十分低。最好的一份记录，是最古老的一家贸易集团的商业文件，它被小心翼翼地看守着。他们对泄露“商业机密”的恐惧，远大于对历史的考证，所以一般人对安姆的过去所知甚少。

这里既是商队的出发点也是终点，船队从这里出发到达另一个大陆的港口，回来时装满了黄金和许多稀奇古怪的东西。影贼影响着这里的一切，而统治者被称为“六团评议会”，一个实行匿名制度的组织。许多人愿意接受他们的统治。这是一个能将安姆置于统一法律之下的团体，也是比其它城市更能管理及获取更高利益的组织，当然无疑地受到强烈欢迎。在过去的22年间，评议会组织军队（以很高的价钱）镇压零星的反抗活动，最后终于一统安姆，成为安姆的统治者。

安姆人迷恋于财富。不像他们南方的邻居追求财富是为了获得安逸的生活，安姆人追求财富却有着各自的缘由为了权势或者是让钱再生钱。同样与卡林衫做比较，财富在安姆常被捐助给慈善机构或者贫民，而这极大程度上是为了炫耀，大笔捐献显示出一个人有足够的实力慷慨大方。都市内所有的事务都是为了去赚钱，如果做些没什么赚头的事情将被认视作愚蠢或者浪费。

安姆的社会机构由公会组成，这些公会被那些强大的拥有巨大财富和政治影响的商业家族所把持，每笔交易的方方面面或者手段也都市由公会来做表面掩饰。

阿斯卡特拉

钱币之都。

——阿斯卡特拉的别称

作为安姆的首都，无疑也是最具影响力、最重要的城市。这里也是政治阴谋滋生的温床。在整个费伦，这座都市是第七大繁忙的港口。只要出得起钱，可以在这找到任何非魔法类的商品。由于这是安姆如今剩下的唯一自由港口，从西部大陆的马兹特克而来的船只都停泊在这里，带回的是异乡的蔬菜、水果、珠宝还有大量的黄金。这个都市的市场比深水城的还要大上一倍。在海湾之上鼎立着一座神庙“金色尖顶”，一座和一个小镇几乎一般规模的渥金神殿。

安姆逐渐成为了贸易的中心，这里的人民开始变得富有，社会也繁荣起来。由某些学派的法师放出的一系列瘟疫和怪物事件使得安姆市民们对奥术施法者评价不佳。在整个城市范围内法术被蒙面法师们限制，所有在阿斯卡特拉的法师都需要赢得蒙面法师的信任并证明自己能控制住这种力量才能公开施展法术，这前提是一笔数目不菲的自愿捐赠。

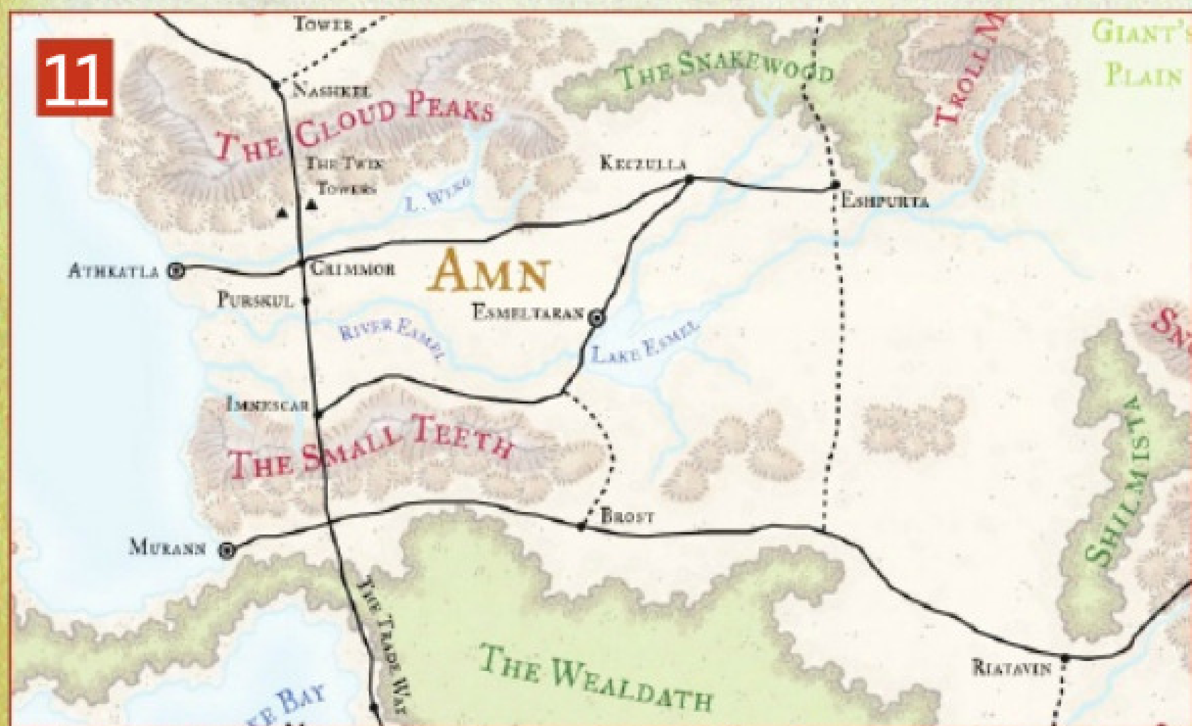
对此地法师的忠告：保持低调！我自己就是隐姓埋名地周游商人国度，对我这样出名的人来说，真不是件容易的事儿！

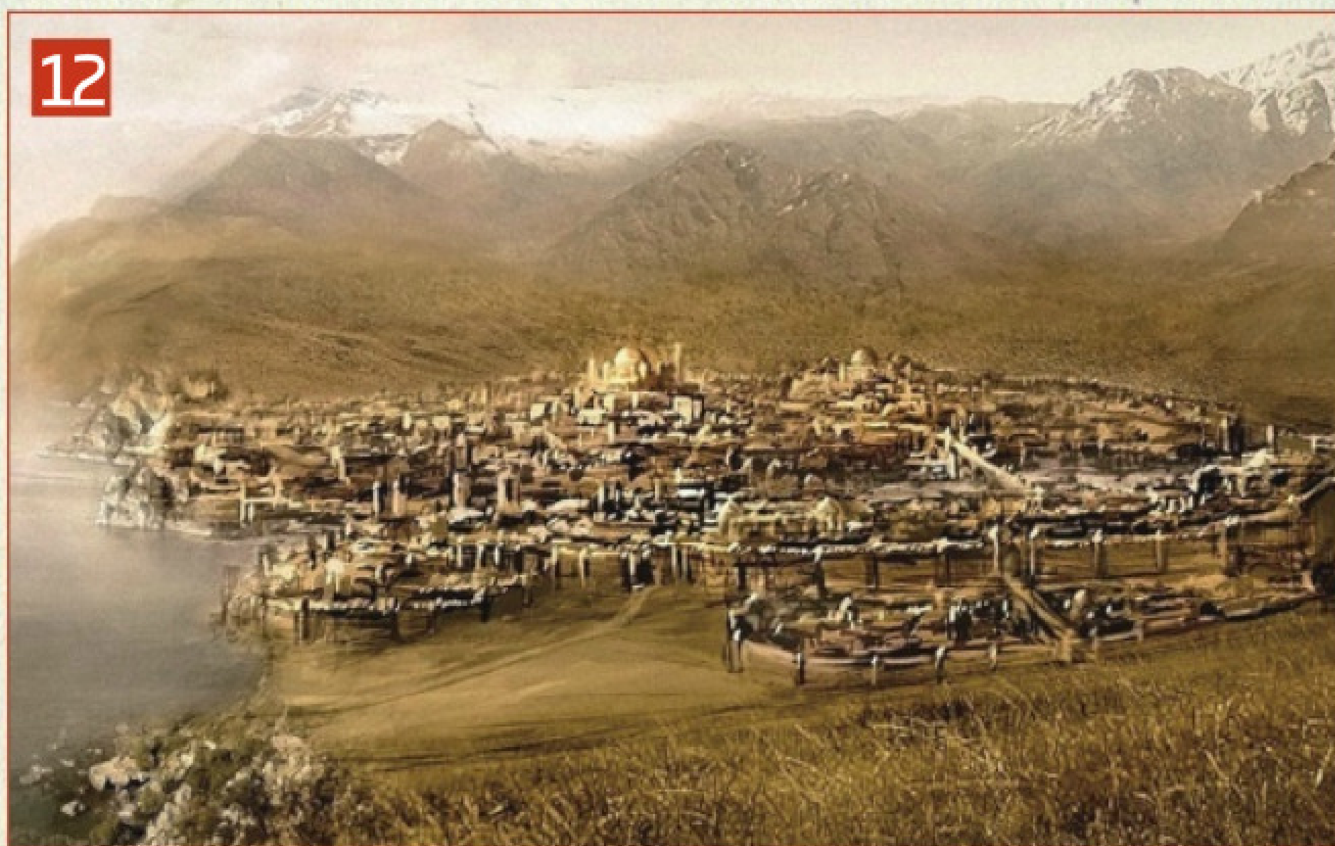
——瓦罗

连我都不能在安姆境内随意施展法术。

——伊尔明斯特

安姆如今被“六团评议会”——一群只有彼此间知晓身





11.安姆地图
12.阿斯卡特拉，一座繁忙的港口，也是安姆的首都

份的领袖们所统治。六团评议会与影贼——一个由盗贼和刺客组成的被深水城放逐的公会达成了协议，从此展开成功的合作（事实上，六团评议会中的一员在领导影贼）。此后由于安姆商会的佣兵们发现了马兹特克，引燃了一场货真价实的淘金潮流，一年年过去，这股热潮持续着并愈发壮大。

铜冠旅店

如果要说阿斯卡特拉最出名的地方，恐怕非铜冠旅店莫数了。这间位于阿斯卡特拉贫民窟中的酒店，几乎占据了贫民窟里的一整栋房子。它的入口看起来不大，但只要你进去就会发现这里比想像中大得多。

鱼龙混杂恐怕是对这里最准确的概括，这里出入的人各种各样，有单纯买醉的酒鬼，有背着老婆偷欢的浪荡子，有寻求别样新鲜和刺激的有钱人，有希望就此逃避痛苦生活的穷光蛋，有伺机出手的小偷，也有求险寻冒的贵族公子，更有不远万里贩卖货物的商人……可谓应有尽有。

这里提供多种服务，多种酒品可供选择，从普通的便宜麦酒到那些能让你终身难忘的东西。至于住宿，普通的住宿很简单，但据说后面有个地方是让你流连忘返的忘忧乡。对于那些动物保护人士来说，外面的非法动物搏斗足够让他们心寒。当然这个小斗兽场也可以借给一些需要进行决斗的人了结恩怨。不过据说在酒店后面隐藏着一个小型的竞技场，会上演一些血腥的表演，这已经越来越吸引一些有钱有闲的家伙前来。

这种血腥的表演，实在令人胆寒，到底是什么样的人会想要投身这种危险的行业？真令人搞不懂。

——瓦罗

多半还是靠奴隶贸易来维持这种表演！

——伊尔明斯特

海之恩赐酒馆

码头是阿斯卡特拉最忙乱的地方，所有的船只都在此卸货，而海之恩赐酒馆就是那些海腿子最常去的地方。这间破旧的酒店几乎有一半被埋在码头区杂乱的建筑之中，不过放心，你绝对可以循着终日不绝的噪音找到这家酒店，不过小心别撞到或是踩到附近那些醉汉。

这座酒馆的服务和它本身一样糟糕，啤酒淡而无味，不论是三明治还是别的什么食物都是冷的，而且总有种黏糊糊的感觉。唯一可以勉强入口的只有炖鱼，否则真的没什么可以下咽的了。这里的老板被人称为“拇指”，他总是乐呵呵的站在吧台后面，用手上的布擦着脏兮兮的杯子。他有个很出名的习惯，喜欢给那些生面孔特殊的“优惠”。据说拇指和当地知名的盗贼公会影贼有牵连，这座酒馆里有暗道可以通往一些秘密洞穴，有时海盗会出高价为自己在城里找个藏身之处。

五壶酒旅店

五壶酒旅店是阿斯卡特拉知名度仅次于铜冠旅店的宴请和会面之所。这座旅店位于大桥区。它有号称最艺术的装饰，而一个称职的盗贼可以在这里找到各种有趣的东西。此外它的最底层经常会有流浪的剧团上演他们的剧目，如果对此有兴趣可以去那里看看。

利伯德的冒险者店铺

沃金商场的冒险者店铺里可以找到各种各样的物品，从毫不起眼的小东西到来自异国甚至是异位面的商品应有尽有。这里的老板是利伯德（混乱善良，半精灵男性，战士11级/法师12级），他是阿斯卡特拉最出名的隐退冒险者。他曾经参与好几次冒险，足迹踏遍几乎大半个费伦大陆。他真正的冒险动机没有人知道，据说店里的一部分物品来自他个人收藏，不过若要看到这些真正的好货，可能需要一笔额外的钱才行。

当然，没人喜欢那些不识货的家伙！

——瓦罗

耐兰瑟群岛

近千座小岛形成的散落岛屿群，从安姆一直伸展到无痕之海。半数以上的岛屿都缺乏淡水，仅仅适合那些失事的船只搁浅。另外数百个岛屿拥有可饮之水，也能养活生命，因此被那些抢掠安姆、卡林衫、剑湾以及月影群岛船只的海盗争先强占。除了他们赖以为生的残暴和抢掠外，耐兰瑟海盗们一点也不像巨龙海岸的海盗群岛的那些同行。海盗群岛的海盗多是人类，而耐兰瑟群岛的海盗们则多是非人类种族，诸如兽人、蜥人族、食人魔以及牛头人。耐兰瑟海盗的数目繁多的族类以及各种小派系使得他们常相互内讧争斗，频繁度一点也不亚于与外部的战斗。耐兰瑟群岛的掠夺者们生于宝剑海上鼓满船帆的海风之中，因那令船只沉入安博里海底的风暴而死。不像那些有时候还会遵循点骑士之道的海盗群岛的暴徒们，耐兰瑟群岛的海盗们肆意拷打折磨俘虏，甚至是让俘虏们以各种可怕而令人作呕的方法死去。这里的海盗们从一出生就深陷于极端暴虐残酷的社会圈之内，直到死才能得以解脱，死时通常是风华正茂之时。几乎所有强壮的人都在船上战斗，而那些弱者、残疾和存活下来的孩子们则被留在岸上做些修理和打捞残骸之类的苦役。除了大海自身以及耐兰瑟群岛数不清的多石岛屿外，这里没有任何特别的显著之处。没有任何一个岛大到或者人口密集到能引起注意的程度。

耐兰瑟群岛的海盗们生活在他们的船只上或者是一些随时都可舍弃的临时营舍，他们从不建立永久的定居点。在本地唯一的永久建筑远在这些海盗来之前就已经存在。

随着北方海域沿岸安姆、深水城以及北地的城市这样的商人势力的崛起和贸易繁盛，耐兰瑟群岛也在这个富裕的贸易流中开始急速发展。当然，就像战场会吸引乌鸦一样，这种活跃吸引了海盗。

赛蒙·哈瓦里安（绝对中立，人类男性，游荡剑客12级/法师14级）是安姆附近声名狼藉的海盗。关于他的传说很







13.幽暗地域　14.索丹尼斯拉　15.黑暗精灵

多，有的说他穷凶极恶，有的说他喜爱捣蛋和恶作剧，也有些说他会冒险犯难。在这些天花乱坠的故事中有这样一些共同之处：他的过去是个谜，他珍惜自己胜过一切，他的财富总是随着时节的变化而大起大落。赛蒙总是在找活儿干，毕竟他的手艺到哪儿都能吃得开，而且总有本事在安姆附近的阴谋诡计中插上一脚。

幽暗地域

是对费伦的地表居民脚下世界的统称。畸形、邪恶的生物居住在这里以避开阳光。幽暗地域布满了迪洛矮人、黑暗精灵、灰矮人和夺心魔（灵吸怪）的城市与国家。这里也是某些更稀有的种族的家乡，如底栖魔鱼、眼魔和寇涛鱼人，以及几乎任何来自地表的有智慧类人种族的奴隶。

这些邪恶的物种彼此间为了资源、魔法和力量而战斗或交易。在阴谋败露或更好的机会来临之时，他们所组成的联盟就会瓦解。侏儒、地底侏儒、矮人和其他中立或善良的民族有一些领土散布在这些敌对城邦之间，他们保持着孤立或者抵抗恶邻的入侵。

幽暗地域是一个荒芜的世界。这里有两个压倒一切的准则：生存下来，消灭敌人。幽暗地域大部分是永恒的黑暗，充满了不适应真实光线的生物。作为补偿，它们很久以前进化出了黑暗视觉或增强的感官。辉光岩、夜光水晶和发磷光的苔藓、地衣、真菌昏暗地照亮了一些地方。怪异的植物很常见，来访者如果不用魔法或者做可能致命的试验，几乎无法鉴定出哪些是有敌意的，哪些是有毒的。因为幽暗地域不会有雨水，所以淡水是最为宝贵的资源。居民必须依赖任何从地表下来的过滤物。水的发现者会贮存水，并用生命来保护水。因为可靠资源的稀缺，每个城市在和平时期都会生产一些货物用来与邻近城市交易。

幽暗地域的隧道绵延数英里长，有时膨胀出上千英尺宽的洞穴，有时收缩至半身人也难以挤过的狭窄空间。最大的洞穴大厅如同地表的缩影，有山丘、谷地、地下河和湖泊。在这个立体环境中，大多数种族可以利用洞顶和洞壁，用自然或魔法的飞行、浮空或者会在壁上行走的坐骑（如巨型蜘蛛和某些种类的蜥蜴）来达到较高的位置。

幽暗地域一般分为3个层面。上幽暗地域靠近地表，与地表种族有着大规模的接触（贸易、袭击、征服）。主要居民是黑暗精灵、眼魔、矮人、夺心魔、地底侏儒和鼠人（住在城市下面）。水与食物相对而言比较丰富，对黑暗的适应性比较轻微。中幽暗地域的居民往往视地表种族为奴隶。他们包括黑暗精灵、独居的底栖魔鱼、蛰伏伪怪、迪洛矮人、夺心魔、地底侏儒和寇涛鱼人。水和食物很难找。

下幽暗地域难以置信的怪异，满是怪异的社会和文化。这里被底栖魔鱼、蛰伏伪怪、迪洛矮人和夺心魔所支配，对任何与他们不同的生物都充满了敌意。食物和水非常稀少，这些种族为了生存而自相残杀。它们对黑暗极其适应，在某些怪物身上还出现了新的独特感官。

所有的层面都有邪恶的类人生物，通常作为文明城市的奴隶。

这里恐怕不是什么好的冒险场所。

——瓦罗

索丹尼斯拉

精灵城市索丹尼斯拉建立在数百尺高的林端，这里是不朽女王艾丽星的故乡。据说这座城市内有“生命之树”，这似乎就是精灵女王永葆青春的秘密。只是，不具有精灵血统的人永远都无法求证此秘密。索丹尼斯拉隐匿于天鹅道林荫

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn　美术编辑/落琪

的树顶，受到精灵的严密保护，可以说是无坚不摧。即使如此仍然有黑暗精灵正在密谋攻陷这座林中之城。

艾丽星女王（守序善良，精灵女性，法师16级）统治着这座林端之城。对于这位精灵女王人们所知不多，仅有传闻说她是精灵之神的女儿。至于她永葆青春是否真的和生命之树有关，这就不得而知了。毕竟除了极少数精灵外，没有其他种族能亲眼目睹她那惊人的美貌。

我对精灵城市没什么特殊爱好，所以只能说那么多了！

——瓦罗

其实这次是你连入口都没能找到吧！

——伊尔明斯特

瓦罗的北地指南

Volo's Guide to the North

前言

我恐怕要说，没有什么比混乱的记录和层出不穷的奇怪的“当地”名称更可怕的了。而这些都出现在北地和无冬城附近，由于持续的动荡，这里的历史记录变得混乱而难以考证。所以我尽量把我的记录呈现在你的面前，请不要相信海岸巫师什么的奇怪家伙的说辞，他们都是些脑子进水的货色。下面是我在这片北方土地旅行后记录下的只言片语。

——瓦罗谭普·哲达

我对于瓦罗的愤慨感同身受，关于北方的记载略有凌乱，但就我所见瓦罗已经竭尽所能了。

——伊尔明斯特

北地

尽管定居和文明已持续了1000年，不断的兽人入侵、苛刻的气候和毫不妥协的荒野仍然证明了北地只是一个边缘地带。“北地”是科米尔人和谷地人所称谓的“埃诺奥克”以西和至高荒原以北地区的一个普遍叫法。北地可以分为5块区域：全费伦最大的森林至高森林，包括了至高森林和银月城以外的地区的荒蛮边境，以闪耀的银月城为中心的城市、城镇和要塞组成的新的联盟——银月联盟，德沙林河西部的剑湾北岸，还有一座实际上自成一国的光辉之城——深水城。







16.无冬城附近地图
17.无冬城地图
18.终北港

无冬城

以无冬之钟的名义。

——一句用来表示精确性的口号

无冬城虽然位于费伦寒冷的北方，但从无冬森林经由其间向南流淌的无冬河，受到住在森林附近山下的火元素的加热，变得很暖，所以即使是冬天码头都不会被冰冻住。无冬城被划分为5个区域：市中心、乞丐之巢、黑湖区、码头和半岛（监狱区）。每个区域的居民在阶级地位、富裕程度上都有着显著的不同。

这座在城墙包围中的城市主要居民是人类和半精灵。无冬城是个文明又不傲慢，拥挤但不贪婪，迷人却不离奇的城市。这里大师级工匠的作品使这个城市闻名于世，这些作品包括五彩缤纷的玻璃灯、精准的水钟以及高雅的珠宝。无冬城的花园也同样有名，它由无冬河那超自然的温水浇灌。因此这里的市场上充满了夏季的水果，而且冬天也被鲜花装扮得生气勃勃。这座手工艺者的友善城市商业繁荣，效率很高；这里禁止吵架和争斗，城市里和外界的贸易主要是通过深水城的商人。

这个城市的三大建筑奇迹是无冬河上的3座桥：海豚桥、翼龙桥和睡龙桥。每一座桥都难以置信的雕刻成命名它的生物的模样。

这座城市由纳西尔领主（中立善良，人类男性，战士12级）统治，一位以前在冒险生涯中获得了许多魔法物品的冒险者，现在就用这些战利品雇佣了他的贴身侍卫——“无冬九卫”。纳西尔是个和蔼但蛮勇的人，他喜欢音乐和听远方的地理民俗。城中也有大量常备武装力量，一队400人的射手和矛兵守卫着城市城墙和海港。和平时期，军中60人接受训练，60人离开休假，60人充当城市警卫。就像“工艺之城”的所有人一样，他们效率高、行动迅速、忠于职守。

无冬城并非是因为它的手工艺品得名，而是得名于它那些园丁的高超手艺。在无冬城，园丁们用自己的双手使花朵在雪月里四处盛开——这是他们延续自尊的一种实践。在这里制造的水钟只要供水充足，一年的误差在5分钟之内。这种钟可以一个人用双手携带，在文明区域的城镇住宅中相当流行。彩灯则是仔细混合、吹制玻璃的成品，按照设计，它们能在晚上发出令人愉悦的灯光，映衬着屋墙。

这座友好的城市一直避免卷入战争和纠纷。居民们平日待在自己的城墙内，而靠着深水城的商人与广阔的外部世界进行交易。

有谣传无冬城在法术瘟疫中被摧毁，其人口流散各地！简直是一派胡言！

——瓦罗

无冬森林

这片受魔法保护的森林位于无冬城的东面，无冬河从霍特诺休眠火山下流过，给这片森林带来了温暖。人类，甚至兽人都害怕这片森林，尽量避免进入。直到今天，仍有大片区域的情况不为人知。

传说森林深处有非常可怕的生物。兽人部落经常沿着森林的周围行动，但是从来不穿越森林。不像其他有着危险名声的森林，无冬森林却极少出现巨大的怪物或者是邪恶势力——进入森林的不适感让这些家伙知道他们并不属于无冬森林，一种恐怖的预感在他们心中滋长：这个森林会对他们造成伤害，如果它愿意的话。

听起来真是可怕！对自然还是要有点敬畏才好。

——瓦罗

这有点不像你常说的话？

——伊尔明斯特

月石面具

月石面具在剑湾沿岸来来往往的水手中极负盛名，这家友好的商业机构以其生机勃勃的工作人员而著名，这些工作人员全都佩戴着装饰有月长石的面具。大部分工作人员都是穿着透明黑色长袍的美丽女性。这是一家质量上乘的安静旅馆，最顶层是欢乐大厅，而第一层则完全被厨房和一间大型餐厅所占据。在餐厅中，有几道盘旋上升的弧形楼梯一直通往上面的楼层，很多无冬城的居民以及旅馆中的旅客经常在此一起用餐。

餐厅被一座巨大的壁炉以及挂在豪华楼梯两侧的提灯所照亮。上面3层是很多装饰豪华奢侈的房间，经过仔细施法与外界隔音，并提供软皮垫子。这3层的上面一层是摆放着豪华家具的欢乐大厅，再上面则是一间有着陡峭斜顶的阁楼。这里还有一座不常使用的屋顶着陆平台，是给翼马降落用的。有谣言说来自哈鲁阿的飞行船有时候会停泊此处。

月石面具的女性以令人愉快的好友、值得尊敬的赌博对手以及睿智的交谈者的形象而知名。包括安姆、博德之门、深水城以及北地的众多名流都经常来此，和他们喜欢的“面具女士”一起讨论他们的计划和生意。在当值的时候，所有的面具女士都使用“工作化名”，而且她们从来也不会摘下她们那饰有月长石的半截面具。其中一位匿名女士实际上就是这家旅馆的主人，她是一位穿着众星斗篷的强大法师。

她宣称建造这样的旅馆是因为她喜欢呆在里面，而且她深知她的工作人员们所扮演的费伦此地那些重要人士的朋友和心腹知己的重大价值。她的所有工作人员都佩戴着反魔法心灵探测或控制的护身符，这种护身符也允许她们通过思想默默地向她传送信息。

拜访月石面具是一件轻松愉悦的乐事，就像回到家中，被一群温暖的朋友所包围那样惬意自在。

——瓦罗

月石面具提供顾客要求的肉制菜肴，也制作各种不同的热馅饼（野猪肉和小牛肉，熏肉和腰子，海鲜或者鸡肝）。在某些很罕见的夜晚，当草莓正当季之时，并且旅馆购入了来自卡林珊的巧克力的话，那么就可以品尝到包裹着巧克力糖衣的鲜草莓——真是令人永生难忘的美味！

终北港

最终的港口。

——终北港名字的由来

无冬城往北35英里处坐落着终北港，这个人口约700人的小镇以它这里熟练的石匠而闻名。终北港由一位首席长官治理，和无冬城接近同盟关系，很大程度上是为了避免被路斯坎征服，后者的战船正需要一个较南边的港口。目前的首席长官是哈若墨斯·达斯维提，一个退休石匠（守序中立，人类男性，战士10级）。

终北港曾经对人类有特别重要的意义。在兽人部落和敌对的路斯坎横行时，它是“最终的港口”（这是它名称的由来），接近北地丰富矿藏的最北方的人类。那时的人口是如今的20倍，城市规模也更大；大部分城墙都已在兽人的攻击下倒塌，或被拆除用来修复民居，但从残留的瓦砾仍可看出绕城市东部的圆环形状，现在这片土地被当作菜园和墓地，或者让它恢复成森林。

路斯坎

穿着皮衣，神情傲慢并且随时准备拔剑。

——人们总是这样描述路斯坎人

路斯坎，也被称作千帆之城，位于剑湾北部沿岸，北临冰风谷，南据无冬城。它是个危险的地方，一个充满了海盗和嗜血盗匪的港口。路斯坎的主要人口是来自鲁斯姆岛的北部居民，他们早年作为海盗航行至此，并定居下来。

米拉尔河将城市一分为二，北边为城墙包围，几乎包含整个商栈。南边较旧，在防御森严的城市周围是诸多被包围的商队。有3条大桥连接两边的城市，它们是十字桥、达拉斯桥、上溪桥。5个大岛围绕米拉尔河口，最靠近南岸的3个岛已经开发。这座城市不欢迎访客。目前所知这座航海要塞城市里给旅行者提供住宿的地方只有弯短剑——码头附近一个名声狼藉的地下黑店，以及七帆酒馆。

这座城市精力充沛，好战而且高傲自大。作为一个重要港口（位于不适合航行的米拉尔河河口），路斯坎是米拉巴矿山出产的矿物资源的主要转运地。路斯坎人曾一度占领了北陆人的故乡鲁斯姆岛。在深水城领主联盟的干预之下他们被迫撤退，路斯坎人觉得很丢脸并怀恨在心，以至于现在他们对停靠在他们海域企图洗劫深水城船只的海盗视若无睹。

路斯坎由泰雷尔、巴拉姆、库尔泽、苏杰克、雷瑟诺尔5位领主（全都是前海盗头子）统治，他们指挥着一个由200个枪兵和至少14艘战船组成的武装。在和平时期，这些战船以中立海盗的面目出现，但他们实际上直接受五统帅的控制。他们袭击剑岸周围海域的它国船只，以使托运人只雇佣路斯坎的船，或只在路斯坎港口上货。他们也袭击开往深水城的船只，深水城的战船为了这个天天在港口附近巡逻。路斯坎的“海盗”和安姆西南方的海盗岛没什么关系。这些“海盗”致力于摧毁那些统帅认为能够摧毁的海上力量。

但真正的权力掌握在一个叫做“奥术兄弟会”的邪恶法师集团手中。奥术兄弟会通常避免与深水城和安姆发生冲突，他们的目标主要是那些不能保卫自己的小城市和商人。

由于邪恶的法师控制的好战城市，真是危险至极！

——瓦罗

其实就你而言每个到过的地方都不怎么安全。

——伊尔明斯特

长鞍镇

这个有130位居民的农业村庄由于哈贝尔家族而远近闻名。哈贝尔家族的很多成员都是北方国度中很有影响力的法师。比如现在的冒险家马尔可·哈贝尔。这里有一个每天开放的农贸市场，一座名为“镀金马蹄铁”的酒店，一个马镫店和一个制铃店。现在村里的长老是阿丹可·哈贝尔（中立善良，人类男性，法师9级），一个有着相当能力的法师，住在“常春藤馆”——哈贝尔家族的住房，位于长鞍镇中央的小山上。

银月联盟

位于北方的光芒荒原，也被称为野蛮荒野。这个地带有些守卫严密的城市，和许多虽然较小但防御力同样强大的小镇和村庄。那些以此为家的人认为这里的前景远大，但就算这样，他们也不能否认这里恶劣的气候和数不尽的怪物造成的危险。

银月联盟的人们自信，充满希望而满足。通过从精灵和矮人那里学来的知识，人类恭谨地从森林和山地中收获财富，而不对它们造成破坏。所有居民都是自由人，所有居民都可以有自己的土地，而根据法律，也无人有权利与特权去损害他人的利益。银月联盟代表一个梦想的开端，一个将费伦大陆建设的更好的机会，而且从最穷的伐木工到最富的城市商人都能感觉到。

话虽如此，新的联盟并不完美。仅仅是北地一些小城市的人类、精灵和矮人摒弃前嫌联合起来，可并不表示这





19.海盗之都路斯坎
20.长鞍镇

块土地上的野蛮人、兽人、豺狼人、巨人和巨龙有意思加入他们。艾拉斯卓联盟周围的死敌策划着颠覆它。高山上的兽人部落已经恢复元气，蠢蠢欲动；魔索布莱的黑暗精灵从地底威胁着这个新兴的国度。最后，就像费伦大陆的其他地方一样，古代王国和魔法灾害的遗迹遍布于联邦的森林与雪地中。难以言喻的灾祸与邪恶正等待着那些足够愚蠢的人去打扰它们。

银月城

作为北地（指深水城以北）最大的城市，银月城的主要居民是人类、精灵、半精灵、矮人、侏儒以及半身人。他们在艾拉斯卓——银月女士（叛逆善良，人类女性，法师22级）的贤明统治下相处融洽。艾拉斯卓很慎重地使用她的魔法，但她天生的亲切仁慈和美丽典雅以及来自后天学习的精明外交能力，经常用来维持北地的和平。

银月城的王室徽章是一个向右弯曲的小新月，一颗孤星躲在它上面的弯角后。新月和星星都是银色，整个图案以王室的蓝底衬托（或者雕刻在标示着银月城领土边界的灰白石头上）。艾拉斯卓的宫殿融入城市的东部城墙，位于巨大的露天商场东边，由忠于她的各阶施法者以及战技精湛的战士严密守卫。

有些人说银月城的地位以及在音乐、知识、艺术等方面的成就“是失落的神秘德兰诺的翻版”（那座传说的失落城市里精灵、矮人、人类共同努力钻研知识，特别是魔法知识），其艺术成就已达到了任何地方从所未有的高度。当然从没有兽人能抵挡它由人类和半精灵组成的军队的勇气和狂热，他们曾数次凭着勇敢、坚持，以及艾拉斯卓和人们所知的阴影斗篷适时的魔法支援在“不可能的”战斗中取胜。他们作为“银辉骑士”而闻名，此名得于吟游诗人敏提普·月银辉在一首诗歌中描述的他们战场上的形象。

银月城坐落于瑞汶河北岸，城墙靠着河流弯曲成半圆环。它有宽广的码头和一座跨越瑞汶河的无形魔法拱桥“月桥”。这座桥只有在月光下才能看见，中央桥拱可以用魔法的方式缩减直至消失，让攻击者掉入河中，或者让桅杆过高的船只通航。

博鲁那之井

乌斯加野蛮人黑狮部落祖传的领地，这里有一块埋葬部落先人的墓地。乌斯伽野蛮人黑发蓝眼，其族人共分成十大氏族。一部分乌斯伽人以游牧部落的身份在北地漫游，其他人则生活在定居点。乌斯伽野蛮人对南方人和城市居民没有什么好感。乌斯伽人奉乌斯伽为主神。每个部落都有一个图腾兽，象征着部落最崇拜的乌斯伽神的那种面貌。

黑狮部落背叛了乌斯伽的传统，定居在圣地博鲁那之井附近。通过务农和对附近森林的狩猎过上了定居的生活。

名字一堆，做的事儿却差不多，看来还是避开为好。

——瓦罗

这可能就是他们一见到你就想把怒气发泄在你身上的原因吧。

——伊尔明斯特

山顶

山顶是银色联盟的城镇之一，最近由来自散塔林会的士兵建立。这里的居民坚持自己很高兴能脱离散塔林会的压迫，且希望能重新开始生活。除了先前的士兵外，城镇也希望吸引那些想要过“自己生活的”且不问太多问题的邻居。

埃诺奥克沙漠

埃诺奥克沙漠是一片贫瘠的荒原，它向四面八方延伸开来，将整个费伦的北部分割成了东西两个部分。人们也把它称为“大沙漠”或是“大沙海”，在大约15个世纪以前，埃诺奥克沙漠吞没了古老的帝国耐色瑞尔，然后在它逐渐形成的过程中，又进一步蚕食了周边的那些显耀的王国。几个世代以来，埃诺奥克沙漠的无情侵蚀已经给大陆造成了严重的破坏，当地的怪物也被迫迁移向周边的地区。

散塔林会数十年来一直在寻找一条可以安全穿越埃诺奥克沙漠的路径。虽然北部有一条穿过至高冰川的路，然而这条路上的怪物实在是多得令人无法承受，而南部的那些通道则频频遭到类人生物的劫掠，或是会引起和谷地以及科米尔王国的冲突。经过多年的艰苦奋战，散提尔堡人在剑漠地区——埃诺奥克沙漠那黄沙弥漫的南部区域建立起了一连串的商旅驻地。散塔林会的强盗以及驻军和贝戴蛮族进行了许多年的争战，然而他们所得到的地盘始终都没有超过他们自己脚下踩着的那块地皮。

就像许多沙漠一样，在埃诺奥克沙漠的地底下也隐藏着某种神秘的生物。只有那些学识最为渊博的学者们才会知道，有一种名叫“费林魔葵”的邪恶生物正被禁锢在大沙漠地底下气泡状的魔罩之中。费林魔葵，这种被禁锢在它们的

沙漠监狱中，曾接近于万能的强大生物，现在已被制服并隔散开来。还有一种长得如同蜥蜴一般的邪恶类人生物种族，被称为“埃塞比蜥人”，它们也栖息在沙漠的黄沙之下。

目前埃诺奥克沙漠的新主人要算是阴魂城的大奥师们。他们的黑暗要塞——一整座能够从一个地区转移到另一个地区或是能够穿越次元空间屏障的城市——就停靠在接近于大沙漠中央的地方。阴魂城人拥有一个纪律严明的社会，他们都愿意为这座城市奉献自身的力量，并效忠于这座城市的城主，而这些城主们一个个都可以算是国度中最为顶尖的强大法师。他们根本没有把沙漠里原先的那些居民放在眼里，仿佛那些家伙不配让他们去分心留意一样。

耐色瑞尔

这个很久以前的国度位于德林毕尔河以东，从耐色山脉（得名于这个国家）延伸到南方的伊文斯卡，东至狭海，这片海域在被大沙漠吞没前海岸线曾经从阿斯科（参见德尔宗尼王国）向东南延伸数百英里。耐色瑞尔是一个魔法国度，制造了许多魔法物品和惊人的魔法，至今仍可在其古墓和宝库中找到。德坎特是现知唯一存留的耐色瑞尔遗迹，虽然它已没有保存的魔法。传说耐色瑞尔的法师付出了巨大的努力来尝试阻止大沙漠的扩张，但失败了。于是他们利用飞毯和其它魔法运输工具，以及许多外型罕见惊人的载具去寻找新的家园。大多数学者相信耐色瑞尔文明在4000年前达到了巅峰，而且这是北地最早的人类文明，它在3000年前衰落。另一些人坚持这个年代太过久远，耐色瑞尔的衰落最多发生在1000年前。这很难搞清楚，因为年代太久，没有留下任何可以证实或推翻这两种流行论点的证物。先是冒险团体，然后是强盗团伙，再又是商业组织，他们搜遍了失落之地甚至沙漠的尽头，希望找到一些耐色瑞尔的失落魔法，但极少有成功者。

浮空城

古代耐色瑞尔大奥师的力量远超后世法师。其中最伟大的就是浮空城，耐色瑞尔靠魔法的力量削掉山顶将其漂浮在空中成为浮空城。

耐色瑞尔隐匿到了历史之中，成为许多传说的一部分。现在只有勇敢的冒险家敢为了那里失落的魔法宝物而寻找这些失落之城，但与宝物同在的通常是致命的魔法陷阱和邪恶恐怖的怪物。

阴魂城

阴魂城是一座神秘的浮空城，围绕着黑色的城墙和众多高耸的尖塔，在凶暴树林的上空显现出它的形体。不久之后，它就来到了埃诺奥克沙漠的南部，停靠在弯刀峰山脉的附近。它的出现正好和干渴沙洲的泛滥期一致。这座新出现的城市的居民，是从前那些在耐色瑞尔帝国毁灭前夕遁入幽影位面的耐色法师后裔。身披黑色战甲的由法师组成的战斗军团，在城市的街道上以及新的周边地区之间来回巡逻。一个由拥有影能力量的阴魂大奥师们所组成的领导团体统治着这座城市，就像上古时期，那些耐色瑞尔的法师城主们统治着他们的领地一样。阴魂城显示出自身将成为托瑞尔行星上奥术力量最为强大而集中的地域之一，它的意外出现给那些贤者议会，也给遍布整个费伦地区的那些强大势力们造成了极大的困扰。

深水城

倾向于认为天下没有他们从未见识过的东西。

——深水城人众所周知的缺点

这个城市的昵称——光辉之城的确名副其实。人们印象中的深水城是一座奇迹，那里的生活比其他地方都要好，或者说，更加不落俗套。

深水城是费伦大陆上重要的开放都市。它受益于优良的港口，开明的制度，包容精神和强大的魔法传统。这个传





21.深水城地图
22.头骨港地图

统下培养的善良魔法师总是强于邪恶的法师。深水城应有尽有，但却不是一个大熔炉。相反的，它更像一个珠宝研磨器，磨平个人的棱角，令他们的才华更加闪亮。

光辉之城不可避免地成为多事之地和重要的贸易中心。深水城人只是接受这个事实，从没有人去想这一切是为什么以及如何发生的。机敏的人知道深水城是一个财富之地，富人们群聚于此进行交易，以费伦那些穷乡僻壤的人所不可能知道的速度创造出了巨大的财富。钱币，就是这大锅炉下的柴火。

大锅炉本身以及搅拌它的勺子是当地陷于无穷无止争斗的各种力量。人们为了权利而争，彼此之间不断发生大大小小的冲突。他们中有公会、贵族、商贩、佣兵、城市政要、犯罪集团、试图维持生计的市民以及追寻财富的外来者。

有的人发现在深水城的生活是他们戒不掉的酒瘾。各种势力，从宗教、商会、法师组织到外来统治者，都发现间谍或暗杀是在这个城市行事的有效手段。尽管在光辉之城你不愁没有销金之所，但是这也意味着你每个私人的时间都有可能有一双眼睛或者一对耳朵在你身后。许多深水城人都采用密室或者伪造身份来防止隔墙之耳。

商人和手工业者公会曾经管理着这座城市。当时的深水城几乎从没停止过各种争斗。现在这些公会主要把注意力集中到他们所擅长的贸易活动和专门的事业，而把政治问题交给领主们。

一个由身份保密的16人组成的议事会，负责管理整个深水城。领主们在公共场合露面的时候总是带着面具，并且由魔法保护着，不受预言系以及其它形式的魔法影响。

皮尔盖伦·帕拉丁之子（守序善良，男性人类，提尔圣武士15级）作为深水城的监理以及哨卫的指挥官，是唯一公开露面的领主（不戴面具），他在城堡区中央的宫殿就是政府所在地。猜测谁是其他领主是深水城人的一项娱乐。唯一确定的是这些领主都是有能力以及公正的，这比其他城市要强了许多，尽管没有几座城市的领主是戴面具的。

头骨港

深水城光明灵魂的黑暗孪生兄弟，它是一座地下城镇，同时连接着地脉迷城和通往幽暗地域里的海域。

很少见的，头骨港之所以被深水城主所容忍，是为了避免疯狂和混乱有可能来到地面摧毁辉煌之城。深水城的密探监视着城市被深埋的双胞胎，有时也从那里带出信息，不过他们通常避免行动，除非头骨港的居民密谋对地上的城市不利。

光辉之城市的邪恶兄弟，听着就那么带感。

——瓦罗

这里是最著名的冒险者的扬名立万之所，也是人们所知的最大的费伦的英雄冢。

——伊尔明斯特

地脉迷城

地脉迷城成为一个恐怖之所，那里遍布各种怪兽，而海拉斯特越来越老，也越来越强大和疯狂了。

在深水城成立之前，一个法师带着他的7个学徒在深水山山坡上定居。没有人知道海拉斯特·黑袍——一个疯法师的来历，但是他曾说过他发明了现在广为流传的很多法术。海拉斯特召唤并且驱使了外位面的生物帮助他修建了他的法师塔。海拉斯特召唤的一些生物——其中有一些在夜晚猎杀人类——在他的住所下挖掘了广阔的贮藏室。最后，他们的坑道连向了巨大的地下大厅，这里是消失已久的古老的矮人部落的聚居地。

海拉斯特消灭了盘聚在大厅的大批黑暗精灵，并且丢下法师塔，将家搬到了地下。被他丢在地表的好奇的学徒，尝试探索这座地下巢穴。不过他们除了发现用强力魔法作成诱饵的陷阱之外一无所获（还有一些神秘的信息提示他们下面，还有"真正的力量"正在等着他们）。在他们的勇气和能力允许的范围内，这7个学徒一个接一个地下去寻找他们的导师。他们发现一个奇怪而且危险的迷宫，里面存放着海拉斯特的财宝、实验器材、食物、其他必需品、魔法物品以及仆人——他们都存放得很好（至少海拉斯特自己这么认为），没有人可以窥察、偷窃和攻击。

时光流转，深水城在山脚周围慢慢建成，全副武装的冒险队源源不断地进入海拉斯特的领地。据说海拉斯特仍然在地脉迷城的20层以及两倍数量的子层中游荡。深水城的领主们对他们下面的所有庙宇都置若罔闻，这甚至包括整个非法交易区——头骨港。海边的洞穴通过巨大的提升装置通向地脉迷城的水域，这样船长们就可以和黑暗精灵和其他生活在头骨港邪恶的黑暗生物进行走私活动。领主禁止深水城蓄奴，不过他们对于这些讨厌的家伙们通过这条通道进行走私置之不理。

战士杜南（中立善良，男性人类，战士18级）和其他去过地脉迷城的冒险者谈及了它的富庶、恐怖和巨大的通道。许多贪财的、无聊的或者被追杀的人从杜南的旅馆——呵欠传送门——进入地下。其中的一些人满载而归，由于贪婪，不停有更多冒险者前来。深水城里有人流传，领主们仍然将重犯流放到地脉迷城，让他们死在那里或者寻路而生。

西门

什么东西都有，什么东西都有价码。

——西门的格言

西门巨大的经济力量使它自身成为内海上排在桑比亚与科米尔之后的第三大贸易力量。

相反的，他们以西门是个开放的城市而自豪——对所有种族开放，对所有信仰开放，对所有货币开放。西门的贵族统治者，全出身于富有的商人世家，认为个人的道德规范也

许可以用在私事上，但决不该在商场上出现。

不择手段来让这城市拥有强大经济力量的想法，也同时造就了一种环境，让盗贼们把自己的行为看作是只有手段不同的正常生意。一个名为暗夜面具的盗贼公会所控制的区域几可与该城的官方统治者分庭抗礼。暗夜面具的刺客、敲诈者、打手以及密探都待价而沽，而他们最大的客户就是那些经常在台面上阻挠公会的贵族家族。祭拜邪恶神祇，包括了本莎芭、马拉、莎尔及塔洛娜的神殿或是圣坛，这在文明的西门有时是“不可提及”的——这取决于那时的社会风尚。颤抖拇指的沙坑竞技场相当受到贵族、商人、平民甚至是奴隶的欢迎，因为颤抖拇指承诺任何在坑中活过一年的奴隶可以获得自由以及1000金币的奖赏。

颤抖拇指被认为是个“公平决斗”的娱乐，这意味着没有人知道哪一方将被屠杀。

尾声

如果看完本文使你对被遗忘的国度有了兴趣，可以去找找看以下几本书：

R·A·萨尔瓦多的“冰风谷”和“黑暗精灵”系列，这个系列出过中文版了。

如果你希望了解更多被遗忘的国度的设定，你可以看看之前我提到的《被遗忘的国度战役设定集》。

如果想看更多瓦罗对费伦的介绍可以看如下的几本书：

《Volo's Guide to the North》

《Volo's Guide to Waterdeep》

《Volo's Guide to Cormyr》

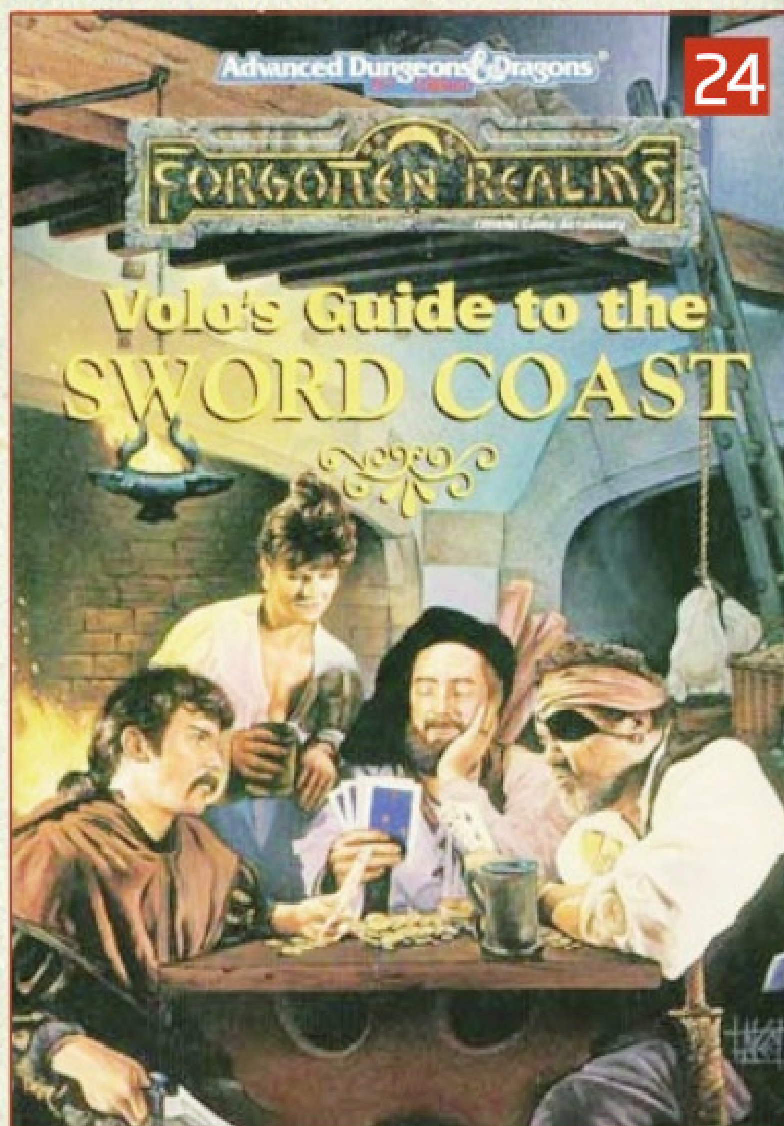
《Volo's Guide to the Sword Coast》

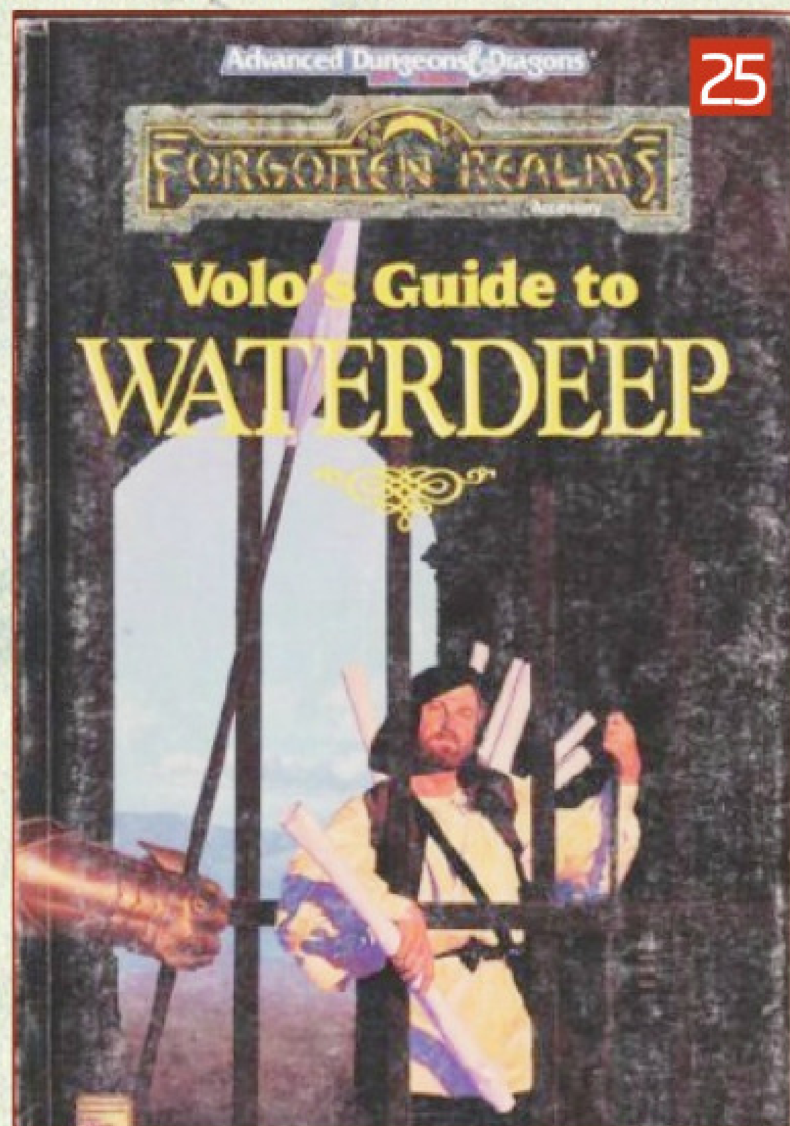
至于哪里找？那可需要你自己想办法了。

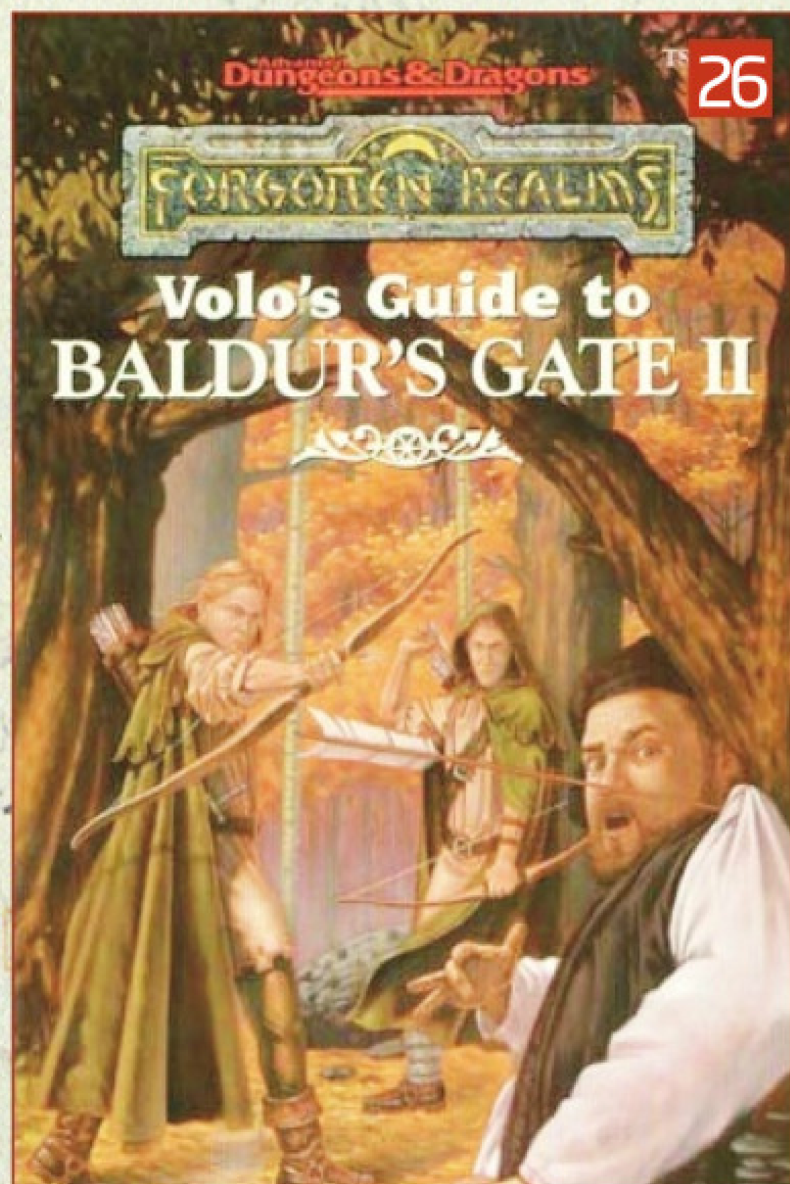
若是想看到更多“龙与地下城”的内容可以去海岸巫师会的主页：http://www.wizards.com/dnd/；想看中文资料的话可以去http://trow.cc/forum/index.php和http://www.goddessfantasy.net。

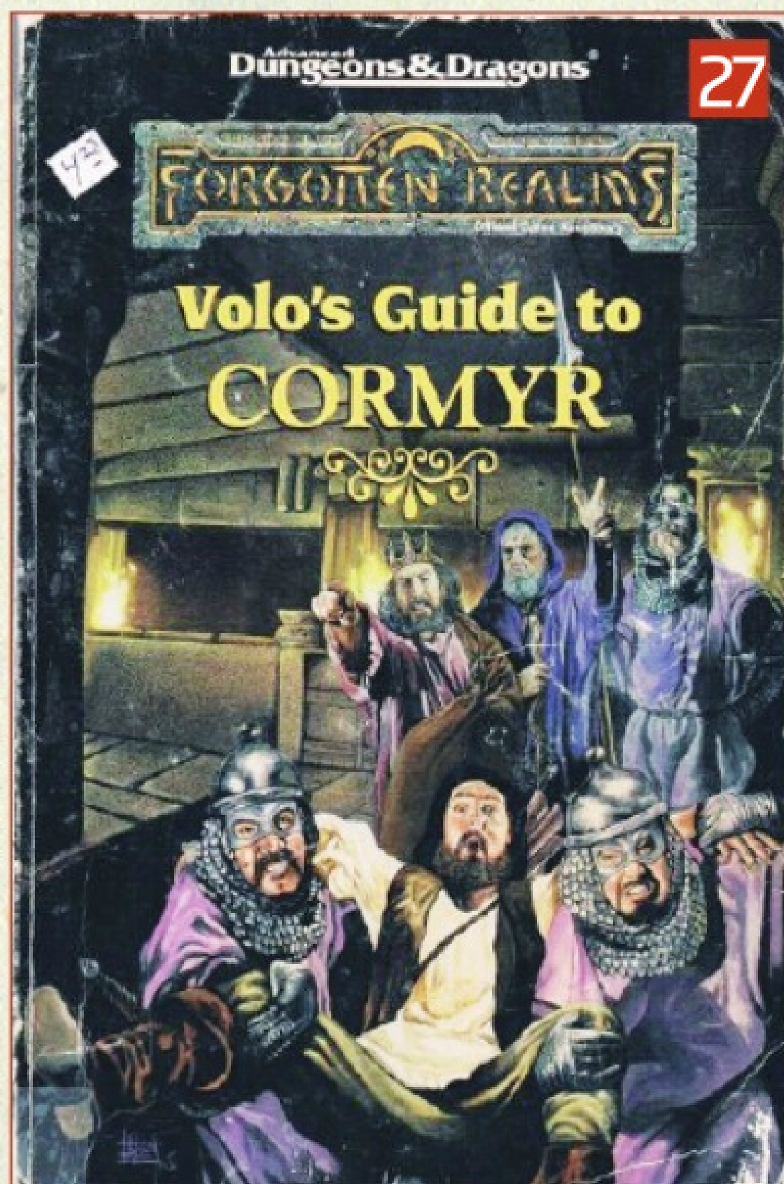
23.R·A·萨尔瓦多真容
24.Volo's Guide to the Sword Coast
25.Volo's Guide to Waterdeep
26.Volo's Guide to Baldur's Gate II
27.Volo's Guide to Cormyr
28.Volo's Guide to the North

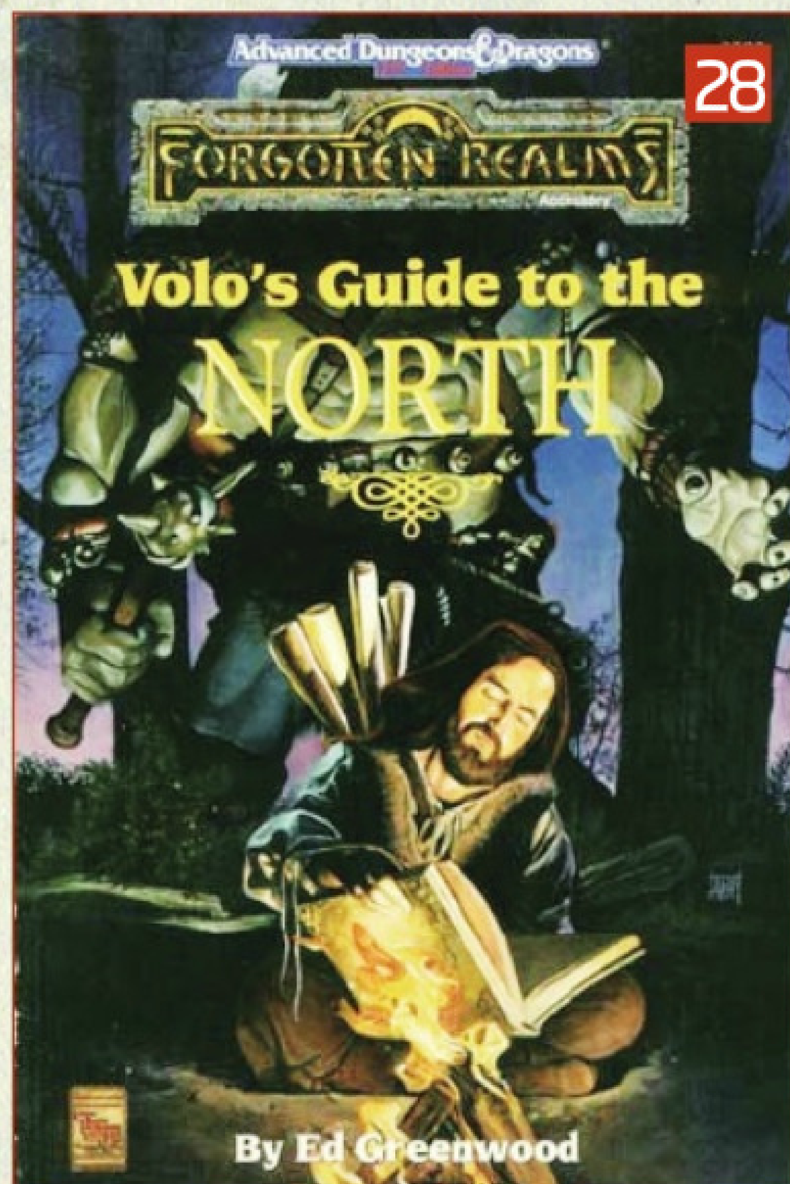














龙枪

劣者世界的英雄传奇

■策划 本刊编辑部 ■执笔 兔子半妖

当崔西·西克曼（Tracy Hickman）的脑子里开始冒出龙枪英雄们的冒险故事的念头时，他正驾车前往TSR公司，想要获得一份新的工作。当时的他大概没有想到，他会在TSR遇到未来的合作作者玛格丽特·魏斯（Margaret Weis），也没想到二人合作的系列小说会创造出“龙枪”这个传奇的世界。

劣者世界的英雄传奇

龙枪的背景被设定在一个名为克莱恩（Krynn）的星球，大部分的重要事件都发生在一块叫做安塞隆的大陆上。安塞隆有多大呢？恶龙军团的步兵在两年多的时间里横扫了几乎整个安塞隆——没错，这块大陆小得可怜，绝对属于自行车爱好者们可以发动长距离奔袭的那种小块地区。

除了地盘小之外，克莱恩的另一个特色是弱，特别的弱。与其他的“龙与地下城”世界，尤其是“被遗忘的国度”这种路边众人皆妖孽、高级法师满街滚的世界相比，劣者法师都能镇住场子的克莱恩堪称是穷乡僻壤。索斯爵士这种在“龙枪”中几乎风头无限的死亡骑士，到了“灰鹰”大概就泯然众“人”，去了“被遗忘的国度”，就得夹紧尾巴，免得触怒了路过的哪位高人将他挫骨扬灰。

不过，龙枪世界有它自己独到的优势——它是以小说起家的。《龙枪编年史》大卖之后，桌面角色扮演游戏模组的人气自然也就上去了（即使是在中国，“龙枪”也因为小说译本的流传而具备了相当大的影响力）。龙枪世界的种族和职业都有自己独特的范儿：法师们必定得穿着标明自己阵营的纯色法袍，夹着魔法书；想过圣骑士/黑骑士瘾的玩家在这里可以找到各具特色的索兰尼亚骑士与塔克西丝骑士；这儿的牛头人忠肝义胆，这儿的半身人（坎德人）无比勤劳，这儿的精灵还攻击性十足。用特别恶俗的一个词来形容克莱恩的话，那就是克莱恩Style。

龙枪世界简介

“龙枪”的宇宙开始于不轻易露面的至高神（The HighGod），至高神从混沌中苏醒，产生了意识和形体，并降服了混沌之神。做完这件事后，至高神又制造了主要管事的3个上位神：正义的白金龙帕拉丁（Paladine）、邪恶的五彩龙塔克西丝（Takhisis）、中立的知识之神吉力安（Gilean），随后便跑去死宅，再无音讯。

代表善、恶和中立的3个上位神各自创造了几名中位神，形成了最初的神族。其中中立的神祇李奥克斯（Reorx，后世的矮人们所崇拜的神灵）铸造了一柄神锤，并用神锤创造了克莱恩世界和照耀它的太阳，而神锤敲击时的火花则形成了闪烁于夜空中的星辰，

而后，帕拉丁与塔克西丝又共同创造了五色巨龙——具有火焰之力的红龙、喷吐毒液的绿龙、释放闪电的蓝龙、满口酸水的狡诈的黑龙与相对来说被自己的低温弄得比较脑残







1.这就是克莱恩，一个虽然很弱，但仍然英豪辈出的龙与地下城世界
2-3.白金龙帕拉丁、黑暗之后塔克西丝，克莱恩的创造离不开这两位神明的努力，可这并不妨碍他们两位相爱相杀









4.奇蒂拉、卡拉蒙与雷斯林姐弟三人就是克莱恩众神与众生的缩影，他们平时可以有争执，但在外敌入侵时总能一致对外
5.不幸的是，虽然龙人的战力尚且靠谱，但为塔克西丝统领龙人军团的龙骑将们却是良莠不齐
6.于是，在第五次巨龙战争中，塔克西丝又一次倒霉了——一个精灵萝莉公主居然带着善良巨龙击败了她的攻势
7.当克莱恩的浩劫将临时，索斯爵士被赋予了牺牲自己拯救世界的机会。虽然索斯爵士有献身的勇气，但路边精灵女子的八卦还是胜过了他的勇气和理智。龙枪历史上最拉风最有魅力的反派人物也就此诞生。顺便，他手下的亡灵部队貌似是全书无战损的最幸福快乐的团体

的白龙。在制作过程中，塔克西丝把邪恶的气息灌输到了五色巨龙的体内，于是这帮巨龙就都投向了黑暗之后塔克西丝姐姐的邪恶阵营。失去了心爱作品的帕拉丁无比忧伤。为了安慰这名忧郁的男子，李奥克斯又用黄金、白银、青铜、黄铜与赤铜创造了金属巨龙（金龙和银龙的性格还算正常，后面的“铜字辈”的龙不乏以八卦和吐槽为乐的），这些巨龙属于帕拉丁的善良阵营。

就像所有的战棋爱好者一样，完成了创作工作的众神无事可做，只好拿着自己的作品互相开战。这也就是第一次巨龙战争。在这次战争中，塔克西丝姐姐的追随者们与帕拉丁的卫道士打得不可开交，给了混沌之神可乘之机。幸而众神在关键时刻能团结一心，一致对外，达成了停战协议。

停战后没过多久，众神又为了争夺对克莱恩的精魂（Spirits）的控制权爆发了战斗。这一次，至高神终于看不下去了，他跳出来威胁要砸坏孩子们的玩具——克莱恩世界。于是众神又一次迅速地团结一致，放弃了彼此的争斗，并不再直接干预克莱恩世界。

在离开前，善神们将物质化的身体赐予了精魂，而邪神们送上了欲望与死亡，中立之神给予了自由的意志。他们又各自制作了代表己方的月亮，分别是善良的银月索林那瑞，中立的红月努林塔瑞，邪恶的黑月努塔瑞。

众神的礼物创造了克莱恩上的众生。最初的种族是占据了山陵的食人魔，居住在森林中的精灵，以及生活在平原上的人类。最开始的时候，掌握了先进技术的种族居然是食人魔，食人魔奴役了大量的人类，用他们建立了最初的文明帝国。在食人魔帝国的数千年历史中，少数的不安分分子异想天开地解放了自己的人类奴隶，并将技术传授给了他们。此后，人类的起义此起彼伏，食人魔帝国也因此衰落。

而在世界的另一个角落，精灵们也开始了自己的战争。这个喜欢森林的种族学到了食人魔的建筑设计技术，于是就打算将五色巨龙赶出森林，建立自己的国度（看到没，这最初的3个种族里，最安分的是食人魔啊）。第二次巨龙战争因此爆发，精灵们用能量强大的灰宝石封印了五色巨龙，建立了自己的第一个王国——西瓦纳斯提（Silvanesti）。

第二次巨龙战争的附带效应是各个种族发现了灰宝石的作用。为了争夺灰宝石，侏儒（他们本身也是灰宝石的产物）、人类、食人魔和精灵组成的联军与人类、牛头人、食人魔、巨人和地精组成的联军大战一场，灰宝石的能量将他们尽数转化。在场的侏儒变成了矮人（和其他设定中的矮人差不多）和坎德人（体型类似半身人，但不像半身人那么懒惰，喜欢四处游荡并顺手从别人手中“借”些东西），人类变成了塞壬女妖和暗影族，精灵变成了可以化身为海豚和海獭的两种水精灵，牛头人变成了海象人，巨人变成了巨魔，地精变成了狗头人、大地精和熊地精。

矮人们在山脉中建立了自己的地下帝国。他们无意中挖出了被封印的五色巨龙，引发了第三次巨龙战争。在3位高阶法师联手发动的强力法术下，恶龙们被大地吞噬。但是，这个过于强大的法术也导致了无辜民众的惨重伤亡。战后，3位法师建造了5座后来被称为大法师之塔的魔法堡垒。

一个名为亚苟斯（Ergoth）的野蛮人首领统一了附近的所有部族，建立了亚苟斯帝国。亚苟斯帝国的版图不断扩张，与精灵和矮人的国度接壤。三方互相接触的结果是贸易协议的开始以及混血种族半精灵的出现。但是和平贸易的局面没能持续多久，随着精灵王国王位的更迭，人类、精灵与半精灵间的矛盾开始激化。

新任的精灵国王在游猎时被人类暗杀，国王的两位孪生

子对此有不同的意见。王位继承者西萨斯决定向亚苟斯帝国宣战，而西萨斯的弟弟姬斯·卡南则反对与人类开战。半精灵和生活在荒野中的野精灵被迫站队，其中一部分精灵追随姬斯·卡南与亚苟斯帝国签订了合约，进而导致了西萨斯与姬斯·卡南之间的冲突。这场兄弟间的战争被称为阋墙之战（Kinslayer War）。阋墙之战持续了五十余年，在无数次同胞间的相互残杀后，两个派系的精灵终止了敌对，姬斯·卡南统领的精灵的自治地位获得了西萨斯的承认。

与此同时，矮人们建立的索巴丁王国（Thorbardin）与亚苟斯帝国因为采矿的问题也发生了摩擦，导致了山岭之战（War of Mountain）。终止冲突的是姬斯·卡南，在他的倡议下，精灵、矮人与人类共同签署了剑鞘之卷（Swordshealth Scroll），达成和平协议。追随姬斯·卡南的精灵们因此获得了美丽的奎林那斯提（Qualinesti）森林，并在那里建立了新的王国；矮人们获得了采矿权，并为人类铸造了一柄作为信物的巨锤；而人类，则获得了更加宽松的贸易环境。

亚苟斯帝国的晚期陷入了一片混乱，诸侯为了争夺帝位，对百姓横征暴敛，终于激起了民众的反抗。亚苟斯帝国的将领威那斯·索兰那斯（Vinas Solamnus）率军前去平叛，却痛苦地发现民众起义的原因是皇帝与诸侯的盘剥，他毅然率领部下加入了起义军。经过时间长达9年的“玫瑰起义”后，索兰那斯包围了帝国都城，逼迫皇帝签署城下之盟。东部地区在起义中获得了独立，成为了后来的索兰尼亚，而索兰那斯也得到了代表人类签署剑鞘之卷合约的荣誉。亚苟斯帝国自此衰落，3个新的国家圣奎斯特（Sancrist）、索兰尼亚（Solamnia）和伊斯塔（Istar）继承了帝国原有的疆域。伊斯塔逐渐成为了贸易中心，而由索兰那斯创立的索兰尼亚骑士团（The Knight of Solamnia）则成为了维护世界和平的重要力量。

和平持续了几百年，但不安分的黑暗之后塔克西丝又跳出来兴风作浪，把龙卵埋藏在矿坑之中。不明真相的群众将龙卵当作宝石带走，其结果就是恶龙被散播到世界各地，第四次巨龙战争爆发。在这次战争中，3个阵营的白袍、红袍与黑袍法师联手抗敌，他们制作了5颗龙珠（Dragon Orbs，你就是凑齐7颗也不能用来许愿啊）来保护大法师之塔。最后，在帕拉丁的指引下，身份低微的骑士修玛（Huma）和他的银龙恋人找到了屠龙枪，打败了塔克西丝姐姐，将其逐出了克莱恩。

克莱恩的各个种族就像他们的神灵一样，在面对外敌时能联手抗敌，在无事可做的时候就尽情内讧。击败了塔克西丝的各个种族因为贸易问题（坎德人和伊斯塔王国以及添乱的野蛮人部落）、御宅族不愿被打扰的问题（西瓦纳斯提的死宅精灵们）、食人魔的入侵问题（索兰尼亚、伊斯塔和矮人对抗食人魔）爆发了一连串的战争，签署了成堆的合约，终于迎来了整个大陆的黄金时代。

在这个时代，伊斯塔王国成为了大陆的经济与文化中心。自大的伊斯塔王国宣称自己同时也引领了整个世界的道德前进方向，他们设立了教皇，并开始压制一切的不同意见。狂妄的教皇列出了一个巨大的清单，上面详细地列举了各种被认为是“邪恶”的言行举止或是“邪恶”的种族，敢于反对者都被处死或者扔进斗兽场。教皇的行为引起了诸神的不悦，他们收回了自己的神力，让许多牧师都失去了施展神术的能力。但教皇仍然不知悔改，他甚至宣称法师们也是



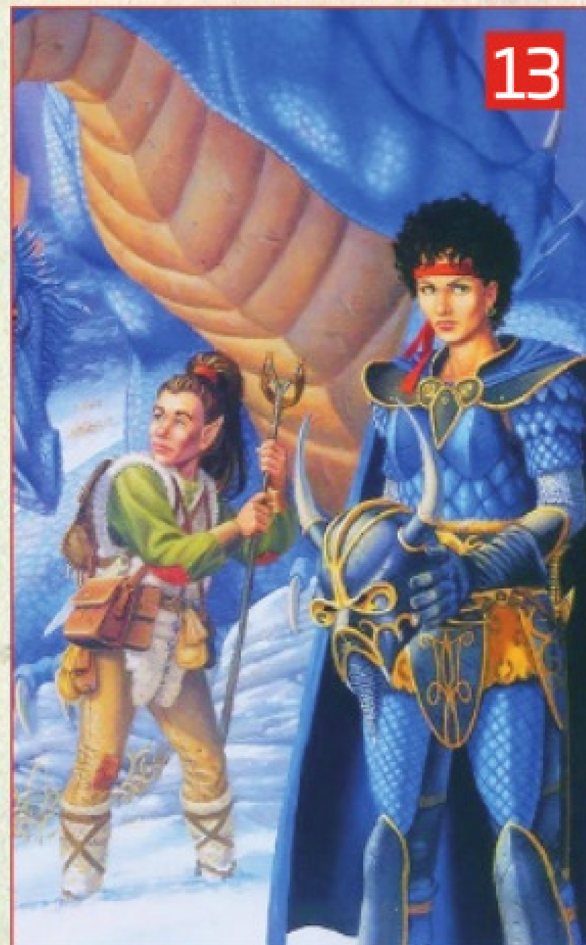


8.更糟糕的是，卡拉蒙和雷斯林这种危害巨大的兄弟都能混进塔克西丝的要塞，难怪她一败再败了
9.屡败屡战的塔克西丝姐姐最终鼓捣出了龙人作为征服世界的军队
10-11.《秋暮之巨龙》讲述第五次巨龙战争的爆发与龙枪英雄们的第一次反击。其中图10是1983年第一版的封面，图11是1984年的版本，尽管去掉了严肃的史东，可坦尼斯与金月还是印第安造型啊
12-13.《冬夜之巨龙》中，善良的一方被逼到了死角。但封面却是蓝龙龙骑将奇蒂拉与泰斯这种正面人物一家亲









威胁世界安全的“邪恶”种族，并鼓动无知的民众围攻大法师之塔。

尽管法师们能够施展威力巨大的法术，但在面临无数暴民的攻击时，他们施法后必须休息的弱点就暴露了出来（说到底还是克莱恩的法师弱爆了，没错，弱爆了）。在两座大法师之塔即将被攻陷的时候，里面的法师为了保护其中的秘密摧毁了大法师之塔，造成了极大范围的破坏。被吓坏的教皇被迫与法师们妥协，保证法师们安全离开。

无法无天的教皇又颁布了思想控制法令，用一些归顺他的法师来监视民众的思想，并宣布“心怀恶念与犯下恶行无异”（Evil thoughts equal Evil deeds）。最后，他妄图成神的想法彻底激怒了众神。众神召回了所有能施展神术的牧师、僧侣与祭祀，又用13件恶兆来警告世人，但无人加以理会。

世界的最后希望落到了一位名叫索斯（Soth）的索兰尼亚骑士身上，神通过索斯的妻子告诉他拯救世界和自己灵魂的方法，而代价则是索斯自己的生命。索斯并不畏惧牺牲自己，他率领13名骑士开始了拯救世界的任务。但不幸的是，这位不怕死的壮士却敌不过猜忌之火的焚烧，他放弃了拯救世界的主线任务，跑回去和“欺骗”了自己的妻子算账。正当索斯家中各种惨死，他自己被化作死亡骑士的时候，一场浩劫降临在了克莱恩。

按照世界末日的标准范本，一座巨大的山脉从天而降，一边喷吐着岩浆一边砸向伊斯塔王国，海啸、风暴和山崩席卷了整个世界。汹涌的海水吞没了没被砸扁的伊斯塔王国的疆域，形成了伊斯塔血海（The Blood Sea of Istar）。瘟疫与饥荒肆意夺走人们的生命，很多昔日繁荣的城镇化为了荒丘。由于缺乏信仰寄托，虚假的宗教四处横行。人民将灾难的降临归罪于索兰尼亚骑士团，责怪他们没能阻止灾变的发生。索巴丁王国的山脉矮人拒绝了人类和其他矮人进入索巴丁王国避难的请求，导致了矮人之门战争（Dwarfgate War），大法师费斯坦但提勒斯（Fistandantilus，这位老先生和后面将会出现的雷斯林颇有渊源）最后施法给双方来了次大规模清洗。

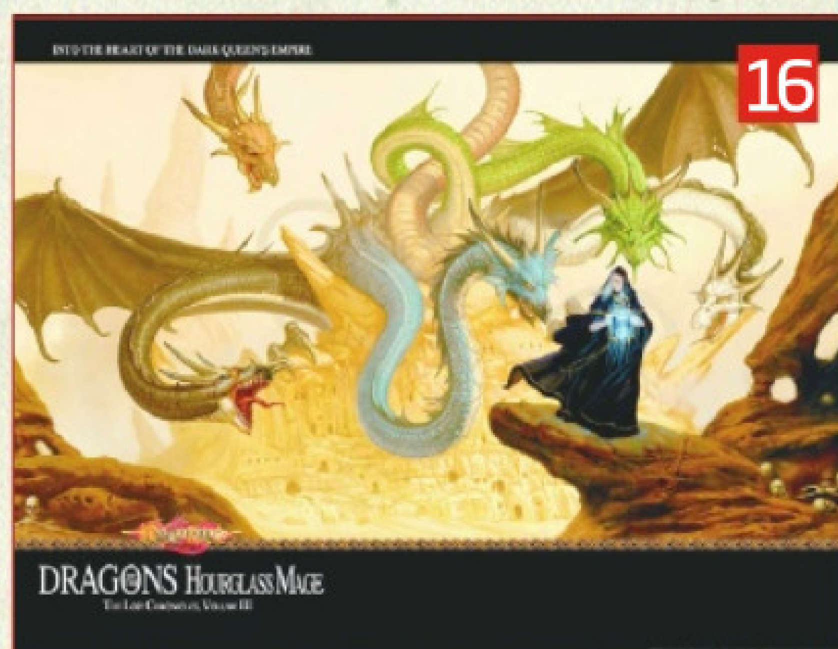
同时期另一件重要的事情，是黑暗之后塔克西丝把伊斯塔的神庙搬进了自己所住的无底深渊，并打算借助这些宝石回到克莱恩。但是，一个叫贝伦的人无意间带走了神庙的一块宝石，使得塔克西丝又被困在了深渊。以锲而不舍精神指导自己行动的塔克西丝姐姐一边派遣手下搜寻贝伦，一边命令五色巨龙偷走了善良巨龙的龙卵，并以龙卵要挟善良巨龙，要求他们在即将到来的战争中保持中立。

在克莱恩，一群效忠塔克西丝的人与恶龙缔结盟约，成为了龙骑将（Dragon Highlord）。肌肉男法师艾瑞阿卡斯（Ariakas）担任龙骑将的首领，号为安塞隆大帝。牧师猛敏那（Verminaard）成为了红龙龙骑将。他们聚集在黑暗国度奈拉卡（Neraka），通过污染善良巨龙的龙蛋将他们转化为龙人（Draconians），同时还纠集了许多地精、大地精和人类雇佣兵，谋划发动第五次巨龙战争。

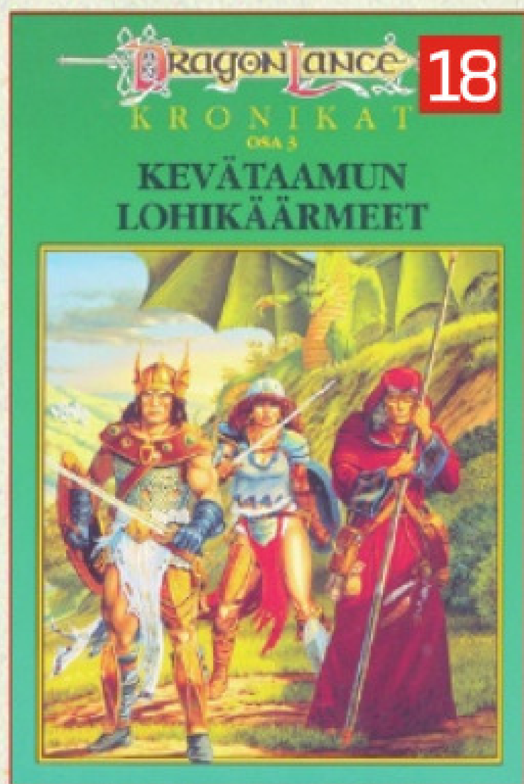
在国内广为流传的《龙枪编年史》小说中的第一代英雄也在此先后诞生，他们包括模范矮人弗林特（Flint）、最没特色男主角半精灵坦尼斯（Tanis）、坦尼斯的挚爱兼儿时玩伴精灵公主罗拉娜（Laurana）、擅长“借”走物品的坎德人泰索何夫（Tasslehoff）、推倒男性角色无数的女剑客奇蒂拉（Kitiara）、潦倒但却始终坚持骑士原则的索拉尼

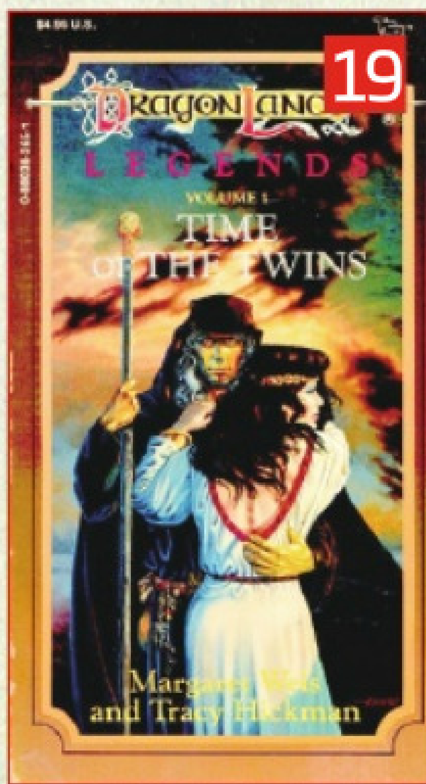


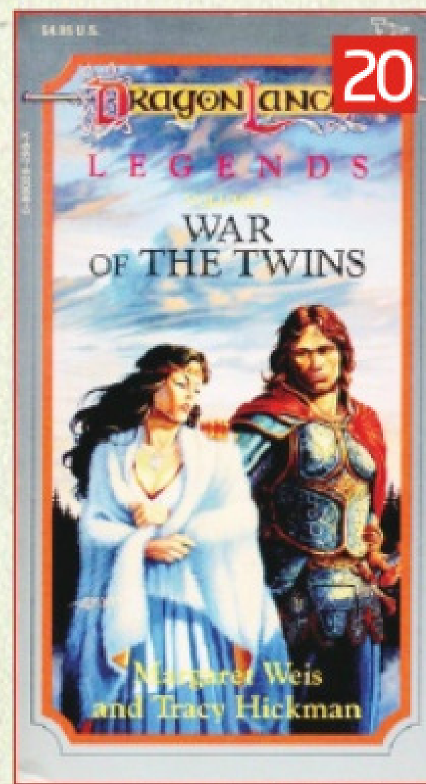


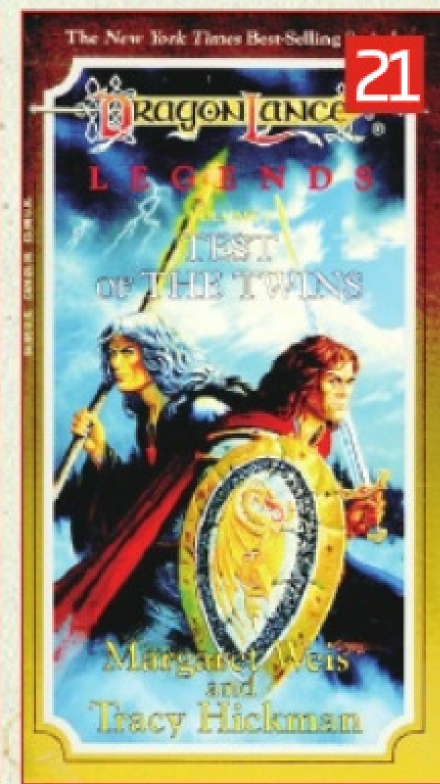












14-16.《失落之章》三部曲补完了第五次巨龙战争中被一笔带过的一些重大事件，这3部分别是《王国深处之巨龙》《云城飞将之巨龙》与《魔瞳法师之巨龙》
17-18.《春晓之巨龙》尽管是以邪恶失败正义胜利作为主题，但更多读者还是记住了卡拉蒙与雷斯林兄弟二人的经历，尤其是最后雷斯林那场疯狂的法术无双
19-21.《龙枪传奇》三部曲分别是《时光之卷》《烽火之卷》《试炼之卷》讲述了卡拉蒙与雷斯林兄弟二人穿越到大灾变时期进行逆天活动的故事，由于主角数量大幅度减少，三部曲的情节更加紧凑与吸引人









22-24.由《落日之巨龙》《陨星之巨龙》《逝月之巨龙》组成的《灵魂之战》三部曲延续《夏焰之巨龙》的剧情，众神离开克莱恩，此世界的主线故事落下帷幕
25.在《夏焰之巨龙》中，混沌之神反扑克莱恩，善恶阵营团结一致，共同迎击敌人
26.有趣的是，在不同画家的笔下，同一部作品的封面会有不同的表现。这张图其实也是《时光之卷》的封面，但这郎才女貌的意境与上一张邪恶法师绑架妹子的情景相比，同步率近于0啊

亚骑士后人史东·布莱特布雷德（Sturm Brightblade）、奇蒂拉的双胞胎弟弟战士卡拉蒙（Caramon）和法师雷斯林（Rastlin），最后还有以美腿、美食和平底锅武学闻名的酒馆女服务生提卡。没错，龙枪最初以小说的形态取得成功的时候，主角的队伍就是这么热热闹闹的一大家子。顺便，和坦尼斯与史东都有过恋情的奇蒂拉还在这个时候生下了她和史东的儿子——斯蒂尔·布莱特布雷德（Steel Brightblade，另外还有一个译名是史钢）。

这么一大帮子冒险者从他们的故乡索拉斯（Solace）分头出发，各自寻找过去真神的线索，并调查邪恶势力出现的传闻。两年之后，第五次巨龙战争正式开始。龙人军队首先是占领了安塞隆大陆的东部，而后又用诡计诈败了精灵。他们派出使节谎称自己不会进攻精灵王国，随后就调集军队直扑南方的西瓦纳斯提精灵，精灵们节节败退，最后勉强在国都抵挡住了龙人的进攻。精灵国王罗拉克（Lorac）将大部分国民送往亚苟斯南部避难，随后便使用了多年前发现的龙珠，试图用龙珠的力量击退龙人军队。但是龙珠的力量反过来控制了罗拉克，整个西瓦纳斯提都变成了罗拉克的噩梦在现实中的投影。

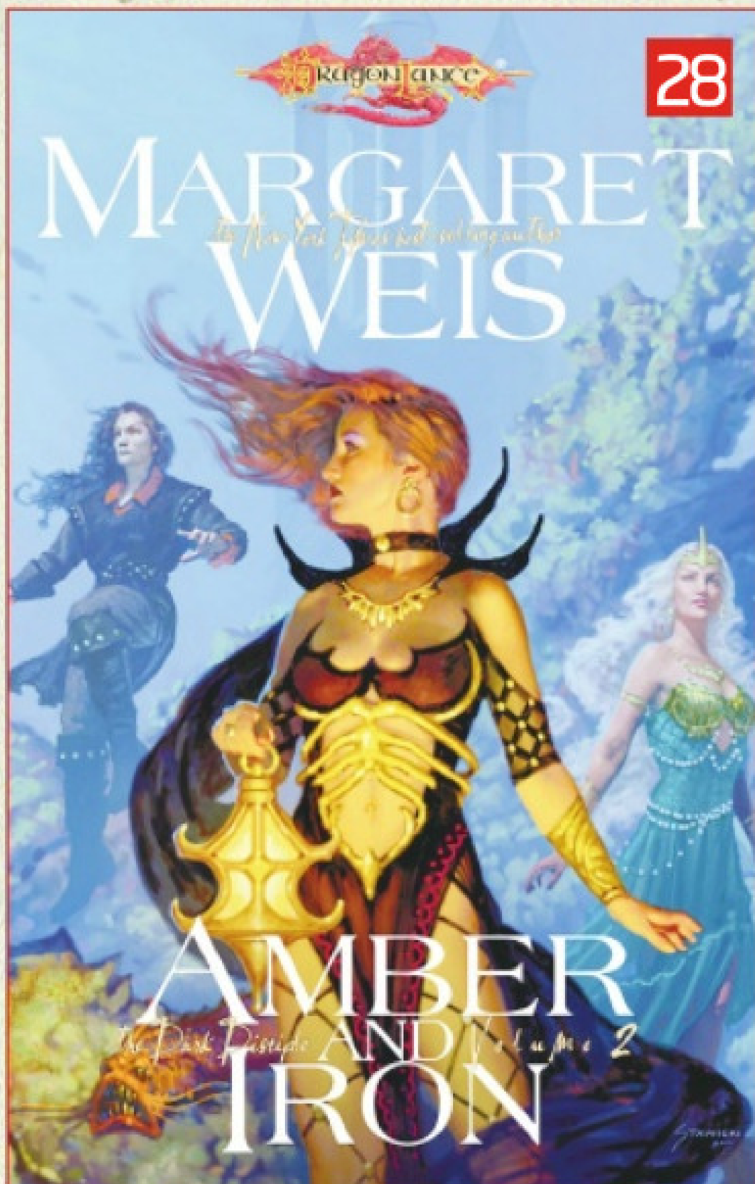
在3年之间，龙骑将和龙人的军队横扫了整个安塞隆大陆，大多数主要的城镇都被攻陷。身份低微但却执著勇毅的野蛮人河风（Riverwind）在一座废墟里找到了医疗之神的神器——具有医疗功效的米莎凯之杖（Staff of Mishakal），作为真神即将回归的证据，但他的部落并不接受。野蛮人酋长的大小姐金月（Goldmoon）与河风一同私奔。饥寒交迫中，他们遭遇了史东并与上面所说的那一大票主角队伍相识。金月使用米莎凯之杖治疗伤痛的事迹引来了追捕，一行人只得在逃亡中试图寻求下一步行动的目的。阴差阳错之下，这一大票人再度进入了河风曾经进入过的废墟，用米莎凯之杖击杀了守卫废墟的黑龙，最终取得了记载着神启的白金碟——这预示着善良的众神也将返回克莱恩。没过多久，他们就遇到了真正的善神，白金龙帕拉丁伪装成一个疯癫老法师费资本（Fizban）加入了坦尼斯一行，开始暗中引导他们的举动。

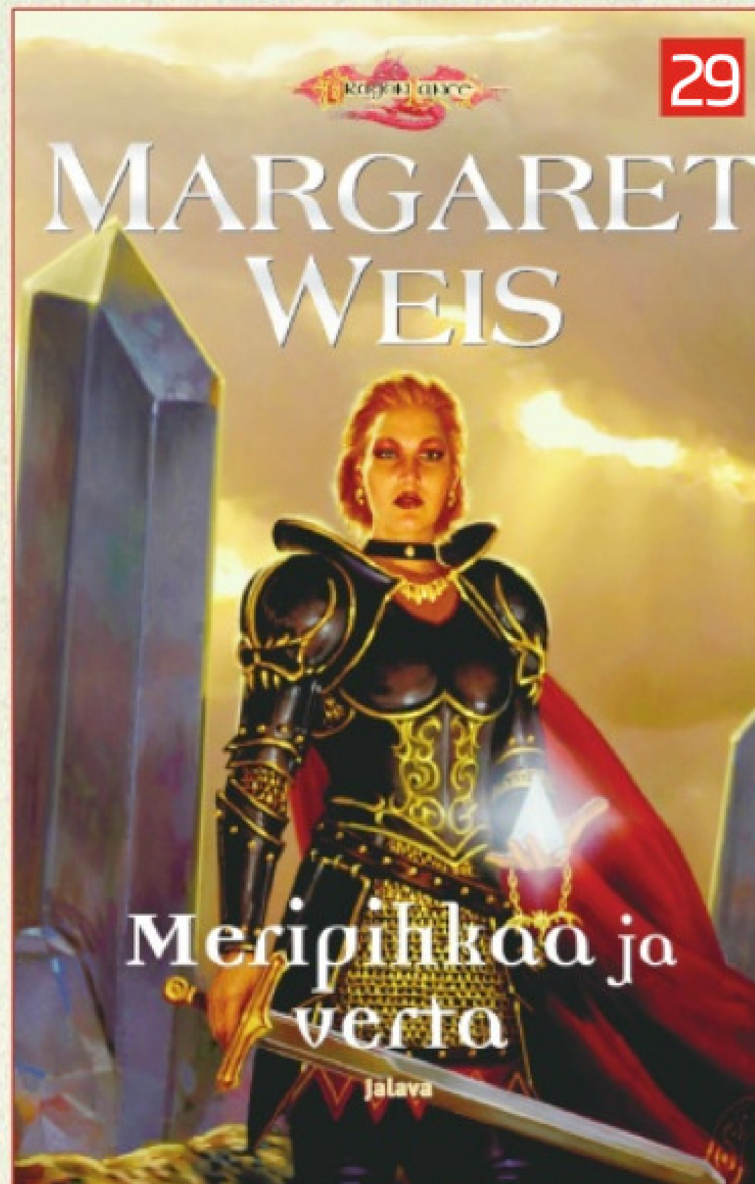
有了善神的撑腰，主角队立刻信心爆棚。他们渗透进了红龙龙骑将猛敏那的要塞，准备发动被掳去做苦力的民众反抗龙骑将。猛敏那本来也是条能打的汉子加真神的牧师，舞得锤子使得神术，还有一头名为派洛斯的红龙助阵，扑杀主角队本应当是分分钟的事情。但不幸的是，猛敏那说错了一句话……

当时猛敏那急匆匆地骑着派洛斯冲上天空，准备用红龙的烈焰尽情烧烤这群敢来太岁头上动土的家伙。结果他出动时过于仓促，没安好龙鞍，于是就在派洛斯的一个剧烈动作中倒栽了下来。在承受了直接坠地的打击后，猛敏那居然还









27-29.《黑暗信徒》三部曲《琥珀与尘》《琥珀与铁》《琥珀与血》延续灵魂之战的剧情，《灵魂之战》中的米娜成为了关键人物
30.龙枪的电脑游戏……基本就是这样了……

四肢健全，他气急败坏地命令派洛斯“杀掉所有人，男人，女人，老人和孩子”，音量之浑厚让附近一头眼盲耳聋的老年母红龙听到了。

这头母红龙曾在前一次巨龙战争中失去了所有的孩子，听到猛敏那的呼喊，她毫不犹豫地冲向派洛斯，保护那些被她当成孩子的人类小孩。搏斗中，两只红龙同归于尽。失去了空中掩护的猛敏那一人面对主角队的围攻最终力战身亡。

在随后的故事中，由于龙骑将的袭击（真实原因是冒险队伍过于庞大了，更像是一次野外烧烤派对），主角一行“被迫”分成了两队。坦尼斯带领包括卡拉蒙和雷斯林两兄弟、河风与金月夫妇、西瓦纳斯提公主阿尔瀚娜、提卡在内的庞大队伍进入了噩梦中的西瓦纳斯提，取得了龙珠。后来，坦尼斯因为在街头被伏击而意外地被奇蒂拉搭救，进入了蓝龙军团。史东带领罗拉娜、弗林特、泰索何夫等人前往冰墙冰川，并在那里击败了白龙骑将，同样获得了龙珠。在亚苟斯大陆的南端，史东与两名老资格的索兰尼亚骑士发生了争执，最后选择和二人一起护送龙珠，并联络各个种族召开圣白石议会，共同对抗恶龙。罗拉娜等人再度“巧遇”老法师费资本，并在费资本和银龙西悠瓦拉的引导下发现了屠龙枪。

圣白石议会终于召开，但在会议上，各个种族没有放下彼此间的罅隙去联手抗敌，倒是为了争夺龙珠的控制权几乎大打出手。在一片混乱中，向来被人轻视的坎德人泰索何夫居然挺身而出，砸掉了龙珠，终止了大家的纷争。随后，费资本的发言和工匠泰洛斯铸造的屠龙枪促成了各个种族团结起来抗击恶龙的决定。

索兰尼亚骑士团中的守旧势力因为轻敌而贸然出击，在恶龙军团的伏击下全军覆灭。剩余的少数骑士在史东的带领下退守法王之塔。泰索何夫在法王之塔找到了又一颗龙珠，于是大家便计划用龙珠和屠龙枪来伏击恶龙。这个计划还未生效，蓝龙龙骑将已经率领蓝龙军团打上门来。为了给所有人争取时间，史东挥剑迎向对着地面俯冲的蓝龙“蓝天”。在他的剑划伤蓝龙的同时，龙骑将的长矛也戳中了史东的胸膛。杀死史东的龙骑将，正是他曾经的恋人奇蒂拉。

因为史东的牺牲，罗拉娜获得了足够的时间去完成法王之塔中的陷阱，骑士们成功地伏击了蓝龙，使得蓝龙军团也暂时后退。

战局开始朝着对恶龙不利的方向进展，被偷走的龙卵被解救了出来，善良的巨龙们再无顾忌，开始投入对恶龙的战争。龙人的军队退回奈拉卡集结力量。奇蒂拉擒获了罗拉娜，并以此要挟坦尼斯刺杀艾瑞阿卡斯，夺取艾瑞阿卡斯的领袖地位。

由于雷斯林的暗中帮助，坦尼斯顺利地行刺了艾瑞阿卡斯。同一时刻，潜入奈拉卡的卡拉蒙等人把贝伦带了回来，贝伦终结了自己的生命，又一次封闭了塔克西丝进入克莱恩的通道（注意是又，塔克西丝就像所有低龄动漫里的反派一样倒霉）。失去了塔克西丝的控制，各个龙骑将互相争夺权势，恶龙军团陷入内讧之中，失去了威胁善良种族的能力。

龙枪的周边

除了口味略低龄化的动画片之外，龙枪系列最大的周边是大量的小说，而且，这些小说大多有中译本，在国内都能看到。这些小说包括《修玛传奇》、《龙枪编年史》三部曲（在上文中有所介绍）、《失落篇章》三部曲（补完编年史的剧情）、《龙枪传奇》三部曲（雷斯林和卡拉蒙兄弟二人的穿越逆袭）、《龙枪传承》（英雄们的后辈的故事）、

《夏焰之巨龙》（混沌之神反扑，大家再度联手抗敌）、《灵魂之战》三部曲（完结整个故事）。

龙枪系列当然也出过游戏，不过这最近的一部是SSI于1992年在家用电脑上发布的《克莱恩黑暗之后》，现在想去体验恐怕也有难度。

至于民间爱好者们开发的Mod，倒是有一个叫做《伊斯塔的教皇》的基于《柏德之门2》的Mod。这个Mod最大的特色就是法师们要互相搜罗对方的魔法书来学习新的魔法。我曾热诚地期待过这个Mod的问世，可是然后，然后就没有然后了。

其它的“龙与地下城”世界

在我们最熟悉的“被遗忘的国度”和“龙枪”之外，还有一些我们可能熟悉的“龙与地下城”战役设定，在这里分别作出简介。

Since 1972
——灰鹰（Greyhawk）

从1972年的一个为家人和朋友设计用来娱乐的小冒险模组开始，灰鹰世界见证了龙与地下城从1974年起源、1977年高级龙与地下城（AD&D）诞生、1989年AD&D第二版发售、2000年D&D第三版面世直到2008年D&D第四版发售的整个发展路程。1980年，灰鹰成为了龙与地下城第二个正式出版的战役设定世界。

灰鹰世界的名字叫做奥斯（Oerth），上面的奥瑞克大陆（Oerik）是灰鹰世界的主要舞台。事实上，灰鹰世界就是按照我们的地球设定的，奥瑞克大陆基本上就是东西颠倒的欧洲。它南面的碧蓝之海（Azure Sea）对应着地中海，沙尘之海（Sea of Dust）是撒哈拉沙漠，背面的冰海（Ice Sea）自然就是北冰洋，东面的索诺洋（Solnor Ocean）是跳过来的大西洋。

不同于被遗忘的国度的托瑞尔那样妖孽横行，也不像龙枪的克莱恩那么惨兮兮，灰鹰是一个处于两者之间的世界：这里的人民群众不会见到法师就惊为天人，也不会发现自己的隔壁就住了一位法力逆天的强者。这里的怪物仍然热衷于祸害世界的任务，但也不会轻而易举地危害社会。

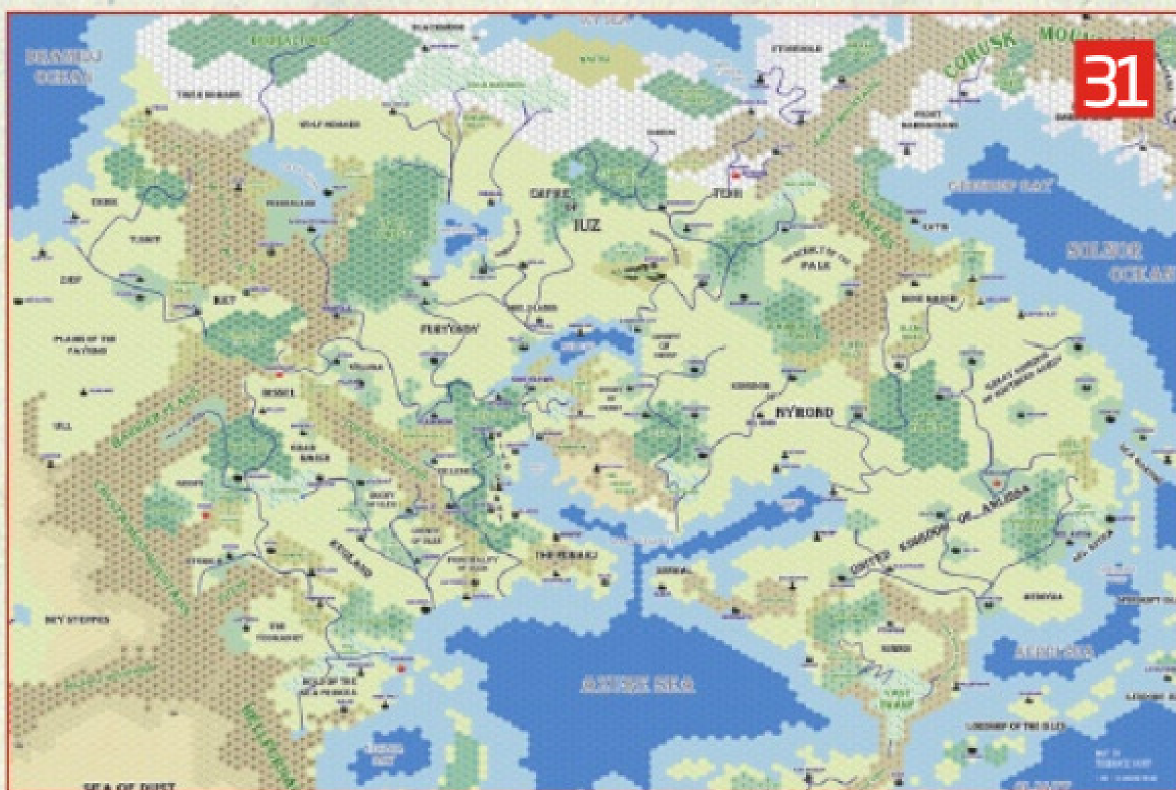
在TSR时期和TSR被WOTC收购之后的时间里，灰鹰一直是龙与地下城各个世界设定中的核心世界。不过在中国，灰鹰的知名度似乎不及被遗忘的国度（因为1998年后黑岛与BioWare一连串基于被遗忘的国度的电脑游戏神作）与龙枪（因为中译本小说的高度普及）。2003年秋季，回合制角色扮演游戏《灰鹰——邪恶元素神殿》（The Temple of Elemental Evil，怎么看都像是元始邪恶神殿的样子……）。虽然引入了当时的龙与地下城3.5版规则，但是由于大量的Bug存在，《灰鹰——邪恶元素神殿》并未像“博德之门”系列那样取得巨大的成功。

强者辈出的蛮荒之地
——浩劫残阳（Dark Sun）

浩劫残阳世界（也即阿塔斯，Athas）的最大特色是魔法的运作机理不同。在这个世界里，相对正常的法师们会从植物身上抽取生命力作为自己施法的力量来源，只是会注意抽取生命力的幅度，保证植物不会因此被杀死。而更加激进的亵渎者（Defiler）则会毫不犹豫地从身边的一切生物甚至是自己的身上抽取生命力，用来维持自己的法术之用。由于魔法的危害性较大，浩劫残阳世界的灵能者数量非常多。

由于亵渎者长期地、无止境地肆意吸取生命力，整个世界都开始变得贫瘠。生命力、水源和矿产都被消耗殆尽，人类在茫茫沙海里的几座城邦间挣扎求生。无论是自然界，还是阿塔斯的政治体制，都倾向于弱肉强食、最强者统治整个群体的自然选择机制。在这样严酷的生存环境下，在阿塔斯没有所谓的“路人甲村民乙”NPC存在，每个阿塔斯人在能够拿起武器的时候就必须开始学习如何保护自己，否则他们随时都可能会被突然来袭的猛兽给拖去补充营养。

因为长期的、严酷的自然选择，阿塔斯的各个种族都比其他龙与地下城世界的要强力，这些种族包括了鹰人（Aarakocra）、矮人（在沙漠里他们终于不留胡子了）、精灵（龙枪里的精灵最多算是中二，阿塔斯的精灵可是一群更加壮硕的窃贼和土匪）、半巨人（Goliath，巫王统治者们创造的种族）、半身人（野蛮的食人族部落）、半矮人（因为能长时期劳作而成为了理想的奴隶）、半精灵、蜥蜴人、





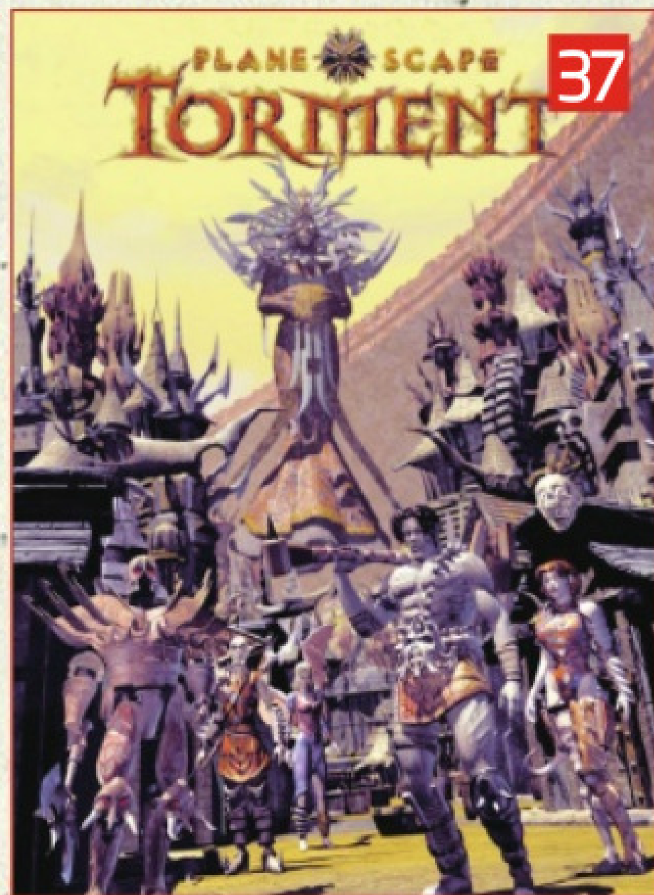
31.把这个地图左右颠倒过来，“吃果果”的就是欧洲的翻版啊
32.《灰鹰——邪恶元素神殿》本身的素质尚可，只是Bug过于凶残了











33.阿塔斯世界的文化、建筑、乃至职业都渗透了中美洲古文明的元素，这张图上的神庙几乎就是玛雅神庙的缩小版
34.主流的玩家可能不会喜欢这样的冒险环境，可对背景控们来说，九界地狱无异于乐园
35.传说中的龙王就是这个样子
36.鹰人这种在其他世界中大概会作为怪物出场的生物，在阿塔斯成了可选种族
37.《异域镇魂曲》恐怕是当年最叫好不叫座的作品

螳螂人、提夫林（恶魔混血的种族）和龙裔。

浩劫残阳的整体设定偏向于中美洲风格，很多的文化元素诸如美洲虎、烟镜之类都能在阿塔斯的各个城邦中出现。城邦的统治者被称为巫王（Sorcerer King），很多巫王最后都完成了由人向巨型爬行生物的转变，变成了龙王（Dragon King）。顺带一提的是，浩劫残阳设定中有很多人类转变的案例，想要变成巨型风筝（超凡者，Avangion）也是可行的。

浩劫残阳设定的小说产量不多但评价甚高，被推荐的有阿塔斯历代记中的《断刃》（The Broken Blade）与《龙王兴衰录》（The Rise and Fall of a Dragon King），还有由5部作品组成的五棱镜《Prism Pentad》。同样的，这个系列的电脑游戏也不多，最新的一部名字听起来十分强力《浩劫残阳在线——血红之沙》（Dark Sun Online：Crimson Sands）。不过，这也是1996年的作品了。

背景控的最爱
——异度风景（Planetscape）

异度风景是一个非常宏大的战役设定，它将所有的龙与地下城世界分成了三大部分：主物质位面、内层位面与外层位面。主物质位面是最常见的人类所居住的世界，比如被遗忘的国度中的托瑞尔、浩劫残阳的阿塔斯、龙枪的克莱恩、灰鹰的奥斯都是属于主物质位面的。

如果有人嘲笑你是“主物质位面巴佬”，那就是您见过的妖孽还太少了。内层位面是各种元素所在的世界，主要的内层位面包括火、空气、水、土、正能量、负能量。外层位面是精神与信仰的投影，各路怪力乱神都居住在这里。外层位面被分成17个位面，七层天界是守序善良的天堂，九界地狱是守序邪恶的魔鬼们森严的王国，无底深渊是无数混乱邪恶的恶魔们的乐土，外域的居民们则维持绝对中立。连接主物质位面和内层位面的是以太位面，连接主物质位面和外层位面的是星界。以太位面和星界中也有自己的居民，《博德之门》里银剑任务相关的那群吉斯洋奇人就是星界的常客。

位面间，各个不同阵营的势力互相碾压是非常常见的事情。最为背景控们津津乐道的就是九界地狱的魔鬼与无底深渊的恶魔之间永恒的血战。虽然魔鬼和恶魔都肯定是讨厌天堂里那堆善良的家伙，但在他们眼里，正邪事小，混乱与秩序才是最要紧的。所以一个来自地狱的魔鬼可以与同样属于秩序阵营的天界居民达成联盟，共同轰杀混乱的恶魔；当他们打上门后，也可能发现恶魔已经和同样混乱阵营的神使结成了攻守同盟。于是，在多元宇宙的各个位面，秩序的阵营结成了巨大的方阵，迎战海潮般汹涌的混乱恶魔。

这样的设定，在背景控眼里看起来很爽，但在主流玩家的眼里就未必如此。所以，异度风景始终不是个流行的战役背景设定，而基于异度风景设定的电脑游戏《异域镇魂曲》（Planescape：Torment）也只能是个被Hardcore玩家们热捧却销路不佳的神作。

哥特式妖孽的乐园
——魔域传奇（Raven Loft）

《魔域传奇》是一个十分妖孽的设定。这个设定发生在一个由许多小领域组成的被称为“恐惧半位面”的口袋空间里。恐惧半位面的诸多领域被各个黑暗领主统治着，换句话说，这就是一个个由吸血鬼、巫妖之类的妖孽统治的小王

国。在他们的领域里，各路的冒险英雄们往往都要被虐得分不清东西南北。

不过，虽然黑暗领主们会以调戏虐待英雄们为乐，但他们自己也在成天遭受着折磨——因为恐惧半位面的真正主宰不是黑暗领主，而是在幕后潜藏着的“黑暗力量”（Dark Power，一个官方设定者为了保持神秘感就故意不打算解释清楚的存在）。“黑暗力量”对黑暗领主们的态度有点类似于《蝙蝠侠——黑暗骑士崛起》里的那个监狱。监狱有唯一的一个大型天井作为出口，监狱没有看守，只要囚犯愿意，他们随时都可以尝试从天井爬出去。而且，天井中还很贴心地留下了一个悬挂保险索的支点，让囚犯在攀爬失败的情况下还有一线生机。这样一来，尽管囚犯们前赴后继地攀爬失败，但他们总会在心里存有一点希望，于是就反反复复地继续攀爬继续失败。“黑暗力量”就是用这样的方式调戏着黑暗领主。不过，“黑暗力量”也不是绝对邪恶的。在某些情况下，“黑暗力量”会帮助那些被认定为无辜的人，让他们逃出恐惧半位面。

魔域传奇是一个相对非常冷门的背景设定。游戏只有3部，最近的一部是1997年同时在Windows和PS平台上发售的《铁与血——魔域武士》。小说的数量相对较多，但却没有相应的中译本。话说回来，对国内的桌面角色扮演游戏爱好者而言，魔域传奇的冷门没准还是件好事。因为国内喜爱虐待PC的DM实在是多了一点，由这些DM来主持魔域传奇团简直是不堪设想。

蒸汽朋克乱入
——艾伯龙（Eberron）

艾伯龙世界源自WOTC从2002年起开始举办的奇幻设定比赛，艾伯龙世界从一万多份参赛作品中脱颖而出，于2004年上位成为了官方的龙与地下城设定。

艾伯龙世界的特色是与魔法结合的蒸汽朋克风格。虽然艾伯龙世界的魔法没有达到逆天的程度，但它深入了社会的每一个角落。利用魔法驱动的马车穿梭于城市的街巷，魔法作为动力的轨道交通连接了各大城市，甚至还有类似电话的魔法装置供人联系之用。

除了将龙与地下城世界的一些传统种族无节操地改名后拿来使用外，艾伯龙世界还邪恶地混合了一些物种（比如变形怪X人类，又或者是异界的灵体X人类），当然，最出名的应该是机关人。这些战争的副产品产生了自由的意志，开始与其他种族混居。

基于艾伯龙世界的电脑游戏包括《龙与地下城——龙晶》和《龙与地下城在线》。《龙与地下城——龙晶》是一款引入了很多龙与地下城特色元素的游戏（比如说用盗贼单位来解除陷阱，又或者在地下城内探索寻宝），不幸的是，它发行的日期是2005年9月。在国外，它的游戏性和画面都落后于同期作品。而在国内，大家都懂的。总之，这个游戏没激起多大的水花。

《龙与地下城在线》的运气也很糟，这个游戏自身的素质其实很不错，却在2006年撞上了如日中天的《魔兽世界》。不过，《龙与地下城在线》还是展现了龙与地下城的很多特色，例如大量的可选种族、职业、专长、技能与法术，通过强化方式来实现的进阶职业，还有结合了战斗与机关的地下城冒险。时至今日，这个游戏尚在运营，这也是对游戏本身素质的肯定。





38.威风凛凛的黑暗领主其实可能也是个被幕后的黑暗力量各种折磨的角色
39.这幅图的范儿就相当的魔域传奇，充满了不确定与未知
40.艾伯龙世界就是这样掺和了魔法的蒸汽朋克……要出门？有飞船啊
41.得益于面世较晚，基于艾伯龙世界的电脑游戏还属于比较容易接受的范畴





在官方的定义里，《斩魂》是一款“3D大型闯关格斗网游”，这可能会让你想起《第九大陆》或《洛奇英雄传》这类游戏。但从明智的角度出发，你应该把它当作DNF的画面增强版。

网游评测：斩魂

游戏名称：斩魂	官方网站：http://zh.163.com/
游戏类型：ACT	当前状况：公测
开发公司：网易游戏	运营公司：网易游戏
总体印象	
优点： ● 技能华丽 ● 手感出色	缺点： ● 音频设定不完善
推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）	


场景中的巨龙会进行无差别攻击

本质上，《斩魂》依然是一款横版动作网游。所谓的3D，在游戏里表现为3D的人物建模和部分近景，背景还是单纯的贴图，好在二者衔接还算自然。相比3D元素，游戏画面的细腻程度更为抢眼。游戏支持全高清分辨率，而且和一些同样能支持到高清分辨率的同类网游不同，《斩魂》并非将画面元素单纯拉伸，造成“分辨率越大越糙”的问题，在24英寸点对点全屏显示下，场景和任务非常精致，特效也很养眼。不过在高分辨率下UI太小，算是一点美中不足。

作为网易历时3年开发的重量级作品，可以看出游戏在细节方面尽量追求让玩家眼前一亮的感觉。游戏的开场动画是以精致的港式漫画呈现的。根据玩家所选职业的不同，每个职业都有各自的剧情，或热血，或悲情，或搞笑，制作精良，篇幅也不少（漫画剧情很吸引人，为此我还专门把每个职业都过了一遍）。不过虽然《斩魂》是以隋唐历史结合上古神话为背景的，但人物外型和战斗风格很明显偏向于日系风格，御姐、萝莉什么的，但游戏场景却是典型的中国古典风，玩家附近的NPC也会说一些名言绝句，吟诗作赋，混杂在一起多少会给人一些违和感。

作为以清版战斗为主的游戏，《斩魂》的战斗效果让人非常震撼——很少有国内的网游会用这么直白的方式表现血腥，不仅有大量的刀刀见血，还有碎尸等效果。在开始的教学阶段，游戏就展示了一群敌人被Boss碾压成血沫的场面，看得我们目瞪口呆。可能经常玩单机游戏的玩家不会感到很多意外，但放眼国内，有这么大血腥尺度的网游也寥寥可数了。

手感方面，在刚上手的时候，人物的动作是比较“硬”的。3D建模的人物+较大的硬直给人一种不太流畅的感觉。《斩魂》是以击中敌人瞬间造成的短暂停顿来实现打击感的，在十几分钟的热身后，玩家就会适应这种手感。游戏提供了两种控制方式，一种是用快捷键直接发招，一种是配合方向键的“搓招”，后者能带来街机般的感受。在熟练运用浮空追打、突进和后退的技巧后，战斗就会变得畅快起来，难度也比较适中。一些场景设计很有想法，玩家不仅需要应对如潮水般的敌人，还要躲避场景机关的伤害。有些场景还有大量推着宝箱车子的NPC匆匆路过，成功将其击败可获得意外的奖励。

比较特别的是，《斩魂》里有人物卡牌的设定，玩家通过任务或打怪获得卡牌，并将其装备。在玩家的“肝火值”到达一定的数值后，就能利用召唤卡牌来增加自己的属性，人物卡牌可装备多张。越强大的人物卡牌提升的战力值越高，不同的卡牌还能组合，为玩家提供了除强化装备之外提升战力的又一途径。但让人纳闷的是，这样一个重要的设定，游戏指引里却没有重点对其说明，给玩家造成了一些不必要的困惑。

《斩魂》现在处于公测状态，理论上这个阶段的游戏完成度已经非常高了。但目前我们还发现了一些不成熟的技术问题。比如游戏的音频设置非常简单，只有开启和关闭。当玩家用Alt+Tab切换到其它程序，再切换回来的时候，会遇到音频莫名其妙自动关闭的情况。音频开关是在客户端程序上的，游戏内部的相关设置并未开放，这意味着玩家不得不重启游戏。


城镇里的3D建模比较多，景深更好一些


如果副本有配音，玩家的带入感会强一些



关卡结算，开箱子是少不了的



精美的漫画给人耳目一新的感受

可以看到网易在游戏细节上是下了不少功夫的，但这种精神并没有贯彻到整个游戏里。玩家在主城里能听到各种NPC的语音，但到了副本对话里，就只能看默片了。其实总共也没多少对白，语音化之后对游戏体验的提升是非常显著的。这些遗憾，只能等之后的版本慢慢弥补了。

《千年之王》可跟《万王之王》没啥关系——尽管的确有我的朋友把它们弄混了——这是《千年》的开发商Actoz操刀、盛大负责“本地化”，号称“东方武侠复苏计划”的作品，即《千年》的续作。

网游评测：千年之王

游戏名称：千年之王	官方网站：http://qn.sdo.com/web2
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：盛大游戏	运营公司：Actoz

总体印象

优点：	缺点：
● 贴图细腻 ● 境界系统较有新意	● 操作落伍

推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）



在游戏的一开始，我看到自己的角色身着华丽铠甲，随手一挥就是上千的伤害，技能多到眼花缭乱，我以为是自己打开的方式不对。直到跟着任务一路走下去，才发现《千年之王》使用了“先扬后抑”的开场，在一段过场动画后，我被打为庶民，正式开始升级之路。

虽说是续作，但《千年之王》的怀旧意味更多一些。当年《千年》在很多玩家心目中也有很重的分量。因此游戏在提升画面素质的基础上保留了诸多原版《千年》的设定，比如高自由度的武器和技能、以境界来划分的等级系统等，操作方式也尽显怀旧特色，只能用鼠标移动，上下视角被锁死。但就游戏的实际表现来看，3D化的场景在遭遇2D化的操作方式时，让人感受最多的是蹩脚。游戏标榜为“强PK武侠网游”，但“一鼠走天下”的操作方式能否保证PK的手感，恐怕要打一个大大的问号。

作为这样一款怀旧向的作品，能否给玩家纯粹的游戏乐趣是最重要的。但遗憾的是，游戏里充斥着各种“特色”和“玩法”，像什么成就、押镖、心法、武魂等等，和主流的国产网游并无二致。这不免让人疑惑，为什么《千年之王》看上去一点都不像韩国网游呢？

其实早在去年5月，Actoz就曾表示：为了让《千年之王》更好地适应中国玩家的需求，其核心研发团队已经入驻中国，进行最后的研发和本地化工作。如今看着《千年之王》里的诸多国产特色，我们不难想像，这个声明代表了什么。

说来也有趣，国外游戏工业和电影产业合作已久，一款电影改编的游戏经常会配合当前的大片档期同步推出，而且往往只集中在单机游戏领域。但到了国内，这种成熟的合作模式不得不受限于市场因素而生生变成电影改编网游，比如这次的《画皮Ⅱ》。

网游评测：画皮Ⅱ

游戏名称：画皮Ⅱ	官方网站：http://hp2.70yx.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：麒麟游戏	运营公司：麒麟游戏

总体印象

优点：	缺点：
● 很人性化！	● 太人性化了……

推荐度（满分10）：★★★★★★6（一般）



相比上一部作品，电影《画皮Ⅱ》的角色设计有了长足的进步。一定程度上是因为制片方请来了天野喜孝（曾为历代“最终幻想”制作人设、插画）给影片作艺术原画。但这种大手笔并没有继承到作为网游的《画皮Ⅱ》里，因此我们无法在游戏里领略电影那种惊艳的美。不过作为同名游戏，《画皮Ⅱ》可以看作是电影的延伸，游戏直接采用了电影里的音乐，更是在载入界面里直接放一张电影的剧照，处处体现出与电影的联系。

如今网游的自动化程度已经很高，但《画皮Ⅱ》在这方面做到了极致。当你跟NPC接了任务后，还没等你去手动“自动寻路”，你的角色就自动奔向目的地了，然后自动开打、自动采集、自动拾取，再自动回到NPC身边。在整个过程中，你唯一需要动鼠标的就是点击一下“完成”，然后看到你的角色再次自动、自动、自动，简直是神一般的游戏体验。这还没完，到了16级的时候，系统赫然提示我可以开启自动挂机功能了——难道刚才那些不算挂机么……

过于自动化的流程，源于制作公司对自己产品的不自信，害怕玩家会因为任何挑战而放弃这款游戏。这在《画皮Ⅱ》里得到了真实的写照。游戏还有“一键征友”“一键强化”等设定，直到玩家十几级后，需要手动操作的内容才多了起来，终于不用无所事事地看着角色跑来跑去了。此时你会发现，其实游戏的画面还是蛮不错的，不同区域的天气状况也各不相同，阳光透过云层射下来，暖洋洋的，给人一种很舒服的感觉。其实《画皮Ⅱ》的底子算不错了，但玩家很可能会被开头的“自动化”吓跑吧。



时空裂痕

《时空裂痕》在今年10月23日开始国服首测——如果你足够幸运，在你看到杂志的时候或许已经玩到了。但其实在这次首测之前，盛大还提前开放了一次为期3天的小规模媒体测试，这也是我们首次近距离直面中文化的《时空裂痕》。

■ 晶合实验室 Oracle

《时空裂痕》在国外正式运营后取得了不错的成绩，不仅持续榜上有名，还在10个月之内就为开发商Trion Worlds创造了1亿美元的收入。早在去年3月《时空裂痕》在北美上市之初，Trion Worlds就喊出了“我们已经不在艾泽拉斯了”的豪气口号，矛头直指《魔兽世界》。如今市场的表现和媒体的肯定（IGN 2011年度最佳MMO）更是让他们底气十足。这不免让人好奇，如果离开艾泽拉斯了，我们又将进入一个怎样多彩的世界？

从艾泽拉斯到艾泽拉斯

就测试初期的印象来看，从艾泽拉斯出来，我们进入的是一个和艾泽拉斯极其相似的世界。我本不愿意以《魔兽世界》为参照物来评价一款新网游，这样会造成一些先入为主的错误判断。但《时空裂痕》的很多设定在一名前WoWer眼中实在是太熟悉了，以至于我不得不详细对比一番。

《时空裂痕》采用了一套比较复杂的职业系统，创建角色时只有战士、牧师、游侠、法师这4种职业。按照官方的设定，这叫灵魂，但为了便于理解，我们将其称为天赋（其实国服官方网站的指南有时也会这么叫）。角色的实际发展方向取决于游戏里的天赋搭配，比如游侠的天赋就有巡林客、神射手、刺客、吟游诗人等等——从名称上你不难理解它们的侧重方向。你可以同时选择3种天赋来形成一个天赋组，每个角色同时拥有4种不同的天赋组合。经由这个系统，角色可以身兼不同的职业定位，可以是DPS、可以是坦克，也可以是辅助职业。理论上，4种职业，每种职业有8组灵魂，可以创造出2340种不同的角色——对比同类游戏，这可真是一个了不得的数字！

我解释了这么多，其实就想说清楚我到底选了一个什么职业，这是一个《魔兽世界》里的猎人与潜行者的结合体——像潜行者那样靠普通技能攒星，再释放强大的终结技。但因为我在前期把有限的技能点都投给远程技能了，他的手感又和猎人非常接近，并且一出生就带着一个动物宠物。又因为游戏里有着明确的仇恨系统，我的宠物理所当然地拥有一个拉仇恨技能，以确保我像兽王猎那样躲在宠物后面输出——这太重要了，因为我的远程攻击是有近战盲区的。盲区，玩过猎人的朋友都知道这意味着什么。

我把自己的角色一路练到10级，熟悉着游戏里的种种基础设定，这种感受实在太熟悉了。大到仇恨系统、生活技能、随机副本、跑尸/虚弱复活，小到技能训练师、金币设定、动作条、快捷键，甚至跳跃时随机触发的小动作，都与《魔兽世界》极其类似，连战斗伤害数字的图形化显示方式，都与《魔兽世界》的主流战斗插件如出一辙。

想无视《魔兽世界》对《时空裂痕》的影响是不现实的，可以说，后者给人的第一印象就如同前者的翻版。承认这个也没啥不好意思的，这毕竟只是第一印象，而严谨的游戏架构和丰富的内容才是留住玩家的主要因素。

极其成熟的游戏架构

在我升级的过程中，很难从《时空裂痕》的任务流程里找出什么硬伤。游戏循序渐进地将内容一步步呈现在玩家面前，每个部分衔接得非常自然。玩家从出生地开始慢慢探索整片大陆，严谨的任务系统保证玩家总能在正确的级别出现在正确的区域。大大小小的营地散布在地图上，玩家在一个区域做完任务，再顺着任务线来到下一个区域，就这么一路做下去，从来不会遇到当前等级与任务不符的情况，也就是说，你现在要做的任务恰好是你这个级别该做的。这听起来很容易，但实施起来要复杂得多。

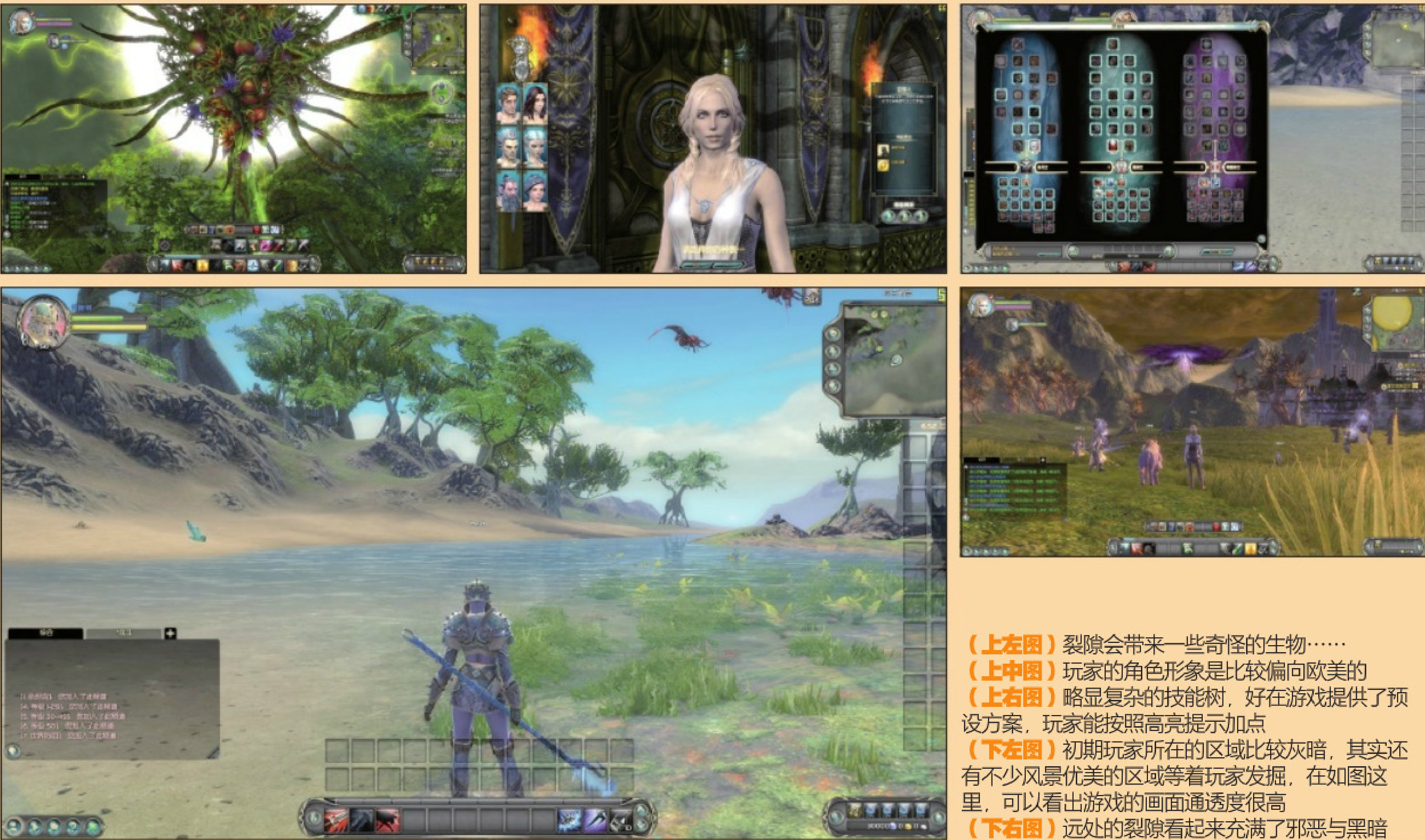
这种可控的流程，多数要归功于线性的任务系统，前期玩家经常只能一次性接一两个任务，始终有一种被“牵引”的线性感受。在玩家真正开始熟悉游戏世界之前，这是一种很舒适的体验。《时空裂痕》的任务说白了和主流MMORPG没多大区别，大致就是杀怪、谈话、按照顺序激活机关、对某个目标使用某种道具、保护某人等等，但这些任务穿插在一条线里时，给人的“套路”痕迹就不是那么明显了。《熊猫人之谜》的新种族熊猫人也提供了线性的新手任务，比起到处奔波接任务，不得不说这是一个对新手非常友好的设定。

从一些细节上，我们也能看到《时空裂痕》的完成度是非常高的。游戏不乏人性化的细节，有不少是《魔兽世界》靠插件才能实现的功能。比如背包整合、界面编辑、战斗信息的图形化显示、地图在玩家移动的时候自动变成半透明等，都是很多游戏不太重视，但对玩家体验影响颇大的设定。从这一点来看，《时空裂痕》显示出了一种大作应有的素质，即对细节一丝不苟的态度。

动态革命

《时空裂痕》宣传的一大重点，在于动态的游戏世界。打着“动态世界”旗号的作品有不少，但在目前运营的MMORPG里，《时空裂痕》是在这方面走得最远的。游戏世界会随机刷出一些裂痕，就像一道次元门，让异世界的怪物们蜂拥而入。裂痕作用的地区通常会形成一个怪物据点，对该区域所有生物进行无差别攻击。游戏中的不同裂痕会自我发展，如果没有被及时消除，随着时间的推移，影响会越来越大。不仅玩家的正常行动路线会被干扰，玩家的任务怪物可能会被裂痕的怪物全部杀死。或者当玩家辛苦的完成任务回到据点，只能看到横尸遍野。因为玩家对营地附近出现的裂痕袖手旁观，结果导致营地NPC被尽数屠杀。基于裂痕设定，游戏世界不再是一成不变的，玩家随时都能感受到这种动态世界事件系统带来的影响。

在另一方面，在玩家进行循环时，裂隙也可以作为一种很好的调剂，不仅能丰富玩家的游戏体验，也与角色成长息息相关。玩家能凭一己之力轻松消除一些小规模裂痕，面对大型入侵事件时，每个身处裂痕区域的玩家都会自动组队，合力对抗入侵。每个参与的玩家会得到丰厚的奖励，比如位面颗粒，你可以用它来兑换一些高级装备。可以说，《时空裂痕》用动态的世界，巧妙地解决了MMORPG野外区域人烟稀少的问题，如果你觉得MMORPG重点只在于副本，不妨来尝试一下《时空裂痕》。P



（上左图）裂隙会带来一些奇怪的生物……
（上中图）玩家的角色形象是比较偏向欧美的
（上右图）略显复杂的技能树，好在游戏提供了预设方案，玩家能按照高亮提示加点
（下左图）初期玩家所在的区域比较灰暗，其实还有不少风景优美的区域等着玩家发掘，在如图这里，可以看出游戏的画面通透度很高
（下右图）远处的裂隙看起来充满了邪恶与黑暗



Cabal II

2010年《Cabal II》在G-Star上首次公布时，已经开发了3个年头，一晃又两年多过去了。这5年来，除了2011年底进行过一次小规模封测，《Cabal II》始终非常低调，直到近期才扭扭捏捏地开始了为期只有4天的二测。即便同期有《热血江湖2》的直接竞争，依然有着不俗的表现。

■晶合实验室 Oracle

大家也许注意到了，这次我们的游戏标题没用中文译名，虽然目前游戏的国内代理尚未确定，但这次连"暂译"都没有，而几乎所有媒体都直接采用了英文名称，对中文译名避而不答，这是有原因的。

《Cabal II》本来应该有一个网游老玩家很熟悉的中文名称——"惊天动地2"，然而在一系列变故下，这个名称已经另有所属。当年《惊天动地》在国内的代理商是摩力游，该作在《魔兽世界》最鼎盛的时期能依然分到一杯羹，尽管后来由于外挂泛滥，玩家流失严重，但其独特的连击系统和爽快的手感还是挽留了不少忠实玩家。《惊天动地》国服代理协议早在2009年初就已结束，但是摩力游主张自己还有一年的运营权，并单方面运营该游戏，并且过了一年还在运营。这还不算，摩力游随后公布了一款自主研发的游戏，将其命名为《惊天动地Ⅱ》，让《惊天动地》的开发商ESTSoft彻底傻眼，只能表示"非常惊讶"。

其实这样的事件在国内网游界已经是屡见不鲜，往早了说，全面打开国内网游市场的《传奇》就遭遇过类似问题，最后以盛大收购Actoz股权成为其大股东，双方达成和解为结束；因代理《劲舞团》而成名的久游自己运营了一款名叫《GT劲舞团2》的游戏，它和九城代理的《劲舞团2》到底哪个是嫡出？《奇迹传说MUX》是《奇迹MU》的重生么？《刀剑英雄》《刀剑英雄2》和《九鼎传说》到底是啥关系？林林总总，千丝万缕，普通玩家估计得靠《走进科学》专门做一期节目才能一探究竟。由于《惊天动地Ⅱ》在2011年5月就进行过一次封测，给人一种先入为主的印象。这让《Cabal II》非常尴尬，总不能像中国台湾地区翻译成《黑色阴谋II》吧。总之，在国内代理商敲定之前，这种尴尬恐怕会一直伴随《Cabal II》的每一条新闻。

题外话不多说，让我们来关注一下最近的这次测试。去年《Cabal II》首测只开放了1000个名额，却吸引了超过42000名玩家，竞争惨烈。这次ESTsoft大方多了，招募了10000名玩家，主要目的是进行服务器的过载测试，以确定一个服务器最多能容纳多少玩家。当然，游戏又开发了一年，这次玩家显然也能体验到新的野外冒险、副本和新的技能。

与前作的异同

作为《惊天动地》的正统续作，前作为人称道的手感自然是要继承下来的。战斗手感扎实，人物动作花哨，哪怕是弓箭手这样的原地站桩职业，在搭弓射箭时都会随着技能的

不同而做出很酷的前置动作，虽说在重复度极高的网游里，技能越花哨，就越容易审美疲劳，但不得不说第一眼看上去还是很养眼的。2代也继承了1代标志性的连击系统。玩家学到的技能分成普通技能与连续技能两种，在用普通技能命中目标之后，玩家可以在某个特定的瞬间输入连续技，有取消硬直、加快攻击节奏的作用。玩家也无需担心技能组合太多而快捷键不够用的情况，在有效的输入判定内，系统会自动将普通技换成连续技，这和《剑灵》的连续攻击有些类似，但对时间的判定更为严格，成功后的回报也更大。

《Cabal II》的职业设定与前作大致相同，有攻守兼备的盾剑士和破坏力十足的狂剑士，有擅长元素伤害的魔导师，当然也不缺身为治疗角色的牧师，还有看似使用物理攻击，实则要借助魔法力量的弓箭手与魔剑士。

但与前作不同的是，玩家在《Cabal II》几乎没有AOE技能，前作Solo群怪的场景一去不复返。这让游戏的战斗思路有了很大改变，玩家要更多地依赖不同职业的相互配合。同时前作的冲锋技能也不复存在，取而代之的是新的坐骑。玩家在10级就能获得坐骑，并且在战斗中也能使用。在PvP方面，前作以国家间的冲突为基础形成了PvP系统。《Cabal II》中角色则是会以不同的势力为基础进行PvP。这意味着《Cabal II》的PvP规模要缩小很多——从前作的100 vs 100减少到了40 vs 40。此外制作方还考虑为本作加入竞技场系统，联想到AOE技能的削弱，制作方显然希望玩家把注意力从群殴转移到小规模甚至单打独斗的对抗上来。对喜欢PvP的玩家，游戏会提供更加公平的对战环境，同时也确保不影响游戏里的PvE玩家——《Cabal II》取消了野外PvP，甚至取消了PvP专用道具。

值得注意的是，《Cabal II》在韩国是一款18禁游戏（前作是15禁），按照制作方的话来说，是因为他们不再刻意去掉残忍的内容，以此来打造更真实的战斗场面。

一种差距

坦白地说，与《剑灵》《上古世纪》这些游戏比起来，《Cabal II》受的关注程度显然要低不少。在感情上，我们习惯与把它归为2线作品，而非一线大作，在一定程度上可以代表韩国网游的平均水准。但就是这样级别的作品，看上去依然比我们的预期要好得多，最起码游戏的画面表现已经到了得心应手的地步。《Cabal II》是用CryEngine 3开发的，这个引擎在易用性上并不如“虚幻3”引擎，但韩国网游厂商们一路从CryEngine走过来（代表作《永恒之塔》），历经3代引擎更迭，熟练度大为提升。在《Cabal II》里，我们就能看到一线水准的画面，场景非常充实，植被与装饰数量大为提升，一扫前两年的单调雷同。在技能特效方面，不同职业的火、电、冰等元素的表现赏心悦目，效果十分真实。几年前的《惊天动地》虽然也拥有华丽的特效，但更多的是一种廉价的光影和色彩堆砌，极易审美疲劳，与现在完全不可同日而语。

其实在本世代末期，受家用主机性能拖累，单机游戏的进步空间一直很小。反观网游，特别是韩国网游，这两年可以用“突飞猛进”来形容。这是一个健康市场下良性循环的必然结果：韩国有完善的游戏分级机制、合理的政策鼓励和舆论引导、齐全的网吧管理规范，虽然也有种种地方性特色，但总体而言，网游作品能在相对公平的环境下竞争，一旦技术成熟，整体实力都会上升。反观国内，厂商还在应对“搞品质不如搞宣传”的恶劣环境，期间的差距，并不是一两款耗资巨大的“大制作”就能填平的。P



（上左图）弓箭手的射击动作有很多花样
（上中图）摩力游自行开发的《惊天动地Ⅱ》
（上右图）这个界面有玩家能使用的连续技详情
（下左图）华丽的技能特效是一大看点
（下右图）相比景观丰富的野外场景，主城反而给人印象平平



变革之风

《变革之风》原本是《激战外传》的一部资料片，旨在帮助初代《激战》将游戏内容全面过渡到《激战2》。这里借用此名的意思是，正如同这部资料片一样，融合了诸多先进理念的《激战2》，也许真的能帮助传统MMORPG，全面过渡到一片新天地。

■策划 本刊编辑部 ■ 执笔 冰释 Oracle

话说“激战”这个译名并不准确，在“信达雅”的翻译原则里，只达到了“雅”，基本和“信”和“达”不沾边，准确来说应该叫《公会战争》。九城在《魔兽世界》的鼎盛时期签下了《激战》，上线不出一年便告停运，这个译名是唯一的遗产。也罢，在续作的如潮好评中，让我们重归激战。

自从《激战2》正式上市以来，玩家增长速度曾一度超过官方预期，在正式上线运营之前，游戏就已经创造了百万预售、40万人同时在线的成绩（预售玩家可以提前3天登录游戏）。由于玩家数量超过了现有服务器的承载能力，ArenaNet曾一度中断官方网站上的数字版销售。这种无意间的“饥饿营销”进一步提高了游戏的人气。在销售恢复后的一周内，客户端销量顺利超过200万份，在欧洲，《激战2》销量横扫10国榜首。对于这样一款MMORPG，你或许会纳闷为什么外界都喜欢谈论它的客户端销量。原因在于《激战2》和前作一样，采用买断制客户端，玩家只需付款一次就能永久享受游戏内容，后续盈利主要靠资料片，这种付费模式是“激战”系列的一大特色。

但《激战2》的特色远不止于此，ArenaNet工作室为其打造的动态事件系统、跨服PvE、服务器对抗服务器、非铁三角模式、PvE与PvP分离、即时PvP、装备幻化与染色等，都让《激战2》为疲软的MMORPG领域注入了新的活力。IGN更是给予了9分的好评，并附之“能满足所有玩家”的评语。这显然是一种夸张的说法，但最起码，从各方面来说，《激战2》都有着足以问鼎2012年最佳MMORPG的实力。

独立的RPG玩法

MMORPG一切的一切，最终都要架构在一个合理的世界观上。也许是买断制客户端多少带来一些单机RPG的影子，ArenaNet对游戏剧情和背景的塑造是不遗余力的。在《激战2》还未公布制作详情的时候，官方小说《阿斯卡隆的阴影》就先行出版。有帜热的鲜血军团、神秘的阿苏拉研究院、希尔瓦里的苍白之树，小说中的场景、对话和人物都会在游戏里出现。加上继承自《激战》PvE那独特的单机剧情模式，个人故事主线完全在独立的副本中推进，不受其它玩家影响。主线任务体验就如同传统的欧美单机RPG游戏，拥有独立的剧情、动画和CG。玩家也可以设定自己的角色性格、出身背景、信仰或势力等等，按照自己的性格、喜好与游戏中的NPC互动，不同的选择会产生许多意想不到的结果。

以上这些欧美单机RPG玩家津津乐道的部分。《激战

2》将它们全部独立了出来。这样一方面可以满足一部分玩家对角色扮演的需求，同时也不会使整个游戏的任务-回报系统太过复杂。在玩家的升级过程中，主线任务只占很小一部分，其余时间玩家多数是以近乎冒险的形式游荡在整片大陆上。没有“杀X只半人马”“收集X株火焰花”这样的硬性条件的任务。玩家每次发现新鲜事物，每次路见不平，拔刀相助，都会带来相应的经验收益。我从来没感受过如此愉悦的练级体验——不，就没什么练级之说，角色的成长是如此平滑自然，以至于我很难觉察到其它MMORPG里让人疲倦的练级行为。

这一切，与出色的动态事件系统密不可分。

动态事件系统

《激战2》和本期介绍的《时空裂痕》都以动态事件为卖点，从这两款游戏的表现来看，动态系统可以说是非常适合MMORPG的，以后也许会成为这类游戏的重要组成部分。但和以随机“异世界生物入侵”为基础的《时空裂痕》不同，《激战2》的动态事件以动态任务为主，更符合当前的场景与剧情。一个地图被大量的动态事件串联在一起，这样的临场感是同类游戏难以给予的。动态事件并非《激战2》首创，却在这款游戏里展现了最辉煌的一面。这种事件本质上是一种相互联系并富有随机性的大型公共任务。那么与其它MMORPG里的公共任务或者世界任务比起来有何优势呢？

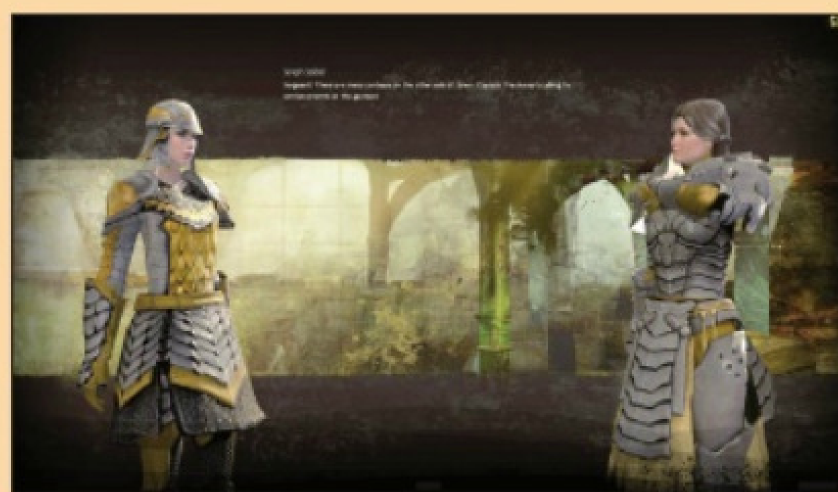
我们可以拿《剑侠情缘网络版叁》（以下简称“剑三”）和《战锤Online》中的公共/世界任务来做比较。像“剑三”里的“剑神失策陷成都”世界日常任务、《战锤Online》中的PQ斗阵任务，都要求玩家在一个范围内完成共同目标，或击杀一定数量怪物，或摧毁物品、收集物品，完成目标后进入下个阶段，直至最后的Boss。公共任务的刷新时间、出现地点都是固定的，怪物几乎原地刷新，且各种呆傻萌。这种公共任务不仅需要杀大量的怪，规定时间内未完成还会前功尽弃。相比之下，《激战2》的动态事件显得要灵活、人性化多了。

当玩家进入《激战2》的世界，NPC的对话便充斥着你的聊天窗口。除了完善剧情、提示技巧外，NPC的一个重要功能就是信息采集。当你周围要发生动态事件时，有的NPC会喊出各式各样的警告或者提示，除去屏幕右上的文字标示，单单听NPC的语言警告便知是哪里将要发生或正在发生动态事件。如此一来，周围的玩家会快速涌入事件地区。如果你在人烟稀少的地图，单凭你个人很难完成整个事件，那么也不需要担心，略微抵抗也能获得奖励，而动态事件的发展也会根据成败走向不同的方向。整个地图会有若干个动态事件，全部完成后在某个区域进一步发生中级动态事件，以此类推，直至触发整个地图的Boss战，完成Boss战除奖励外还有箱子可以拿。最终你会发现，这一系列的动态事件会把整个地图的玩家都集中到最终Boss战的区域，各路援军不断的加入战斗。没有什么硬性的团队要求，这种所有玩家自然而然为一个目标合力奋战的感觉，足以让习惯了争抢怪物的玩家泪流满面。

值得我们注意的是，动态事件大部分并非强制要求玩家打怪，例如有的事件类似于《刺客信条》里的潜行任务，还有像是浇花、饲养动物、操作攻城武器之类的行为。一个区域往往会提供多种完成事件的途径。当玩家涉足这片区域，不用去找人接所谓的“任务”，一个代表当前完成度的进度条会自动出现在屏幕右上角，这种无缝体验，强有力地支撑











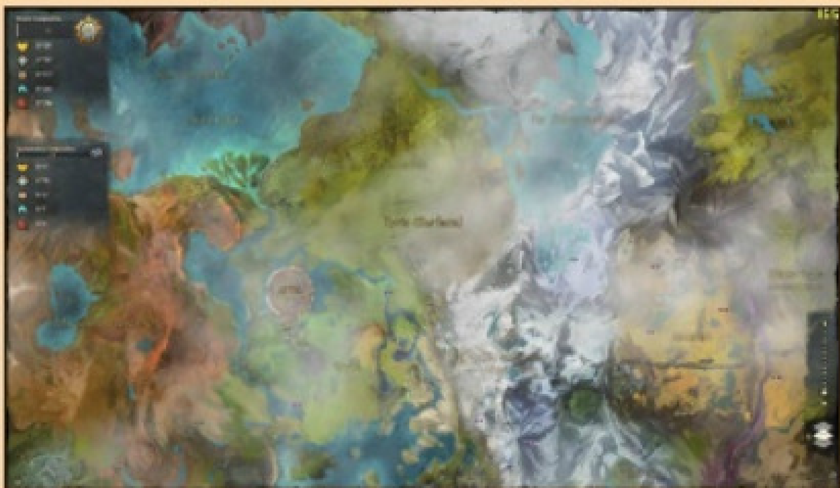
（上左图）片头动画具有较强的艺术风格
（上中图）创建人物方面，沿袭了欧美网游冗长复杂的过程，有10个步骤之多，但好在玩家可以跳过一些不太重要的自定义选项
（上右图）主线剧情的对话以这种“半动画”的形式表现
（下左图）与传统欧美网游的粗犷风格不同，游戏的人设还是很有东方美感的
（下右图）追求个性化外观的玩家可以随时自定义装备的颜色











（上左图）各地都有NPC来告诉你哪些地方需要帮助，局部地图形势如何，宛如身处一场动态的战争
（上右图）根据人物个性回答问题并完成事件
（下左图）目前服务器人气很旺，初期的无缝动态任务往往会吸引到一大群玩家合力完成
（下中图）任务装备与属性面板一扫MMORPG复杂繁琐的传统，属性非常简单，显然是在为竞技服务
（下右图）世界地图是矢量的，支持平滑缩放

起了《激战2》的角色扮演与冒险精神。

略欠火候的副本设定

PvE中，除去野外便是副本了。

初代《激战》的PvE部分相当薄弱，游戏没有提供野外区域，PvE即副本，可以将这种模式看做“全副本关卡”。在大大强化了PvE体验后，《激战2》也对副本进行了很大革新——这里所说的副本，是指常规的地下城副本。《激战2》中副本比较少，从30级开始才能进入副本，而且副本难度普遍要高很多，灭团的次数足以让新手望而却步。加之游戏不提供插件，也不会将Boss的技能全部提示出来，玩家之间配合非常重要，当你和你的队友研究出推倒Boss的方法时，这样的巨大成就感并不是用插件随意开荒的游戏可比拟的。

我们拿《龙与地下城Online》（以下简称DDO）、WoW和“剑三”来说。DDO将TRPG的DND发展成了ARPG，主要玩法是全副本、解谜、探索。DDO的副本充满了动作趣味性。各种陷进机关、体积碰撞、准星施法/射击、谜题和未知的探索欲望能不断地带动玩家持续游戏。至于WoW的副本，是典型的清小兵看插件专业打Boss的模式，也就是所谓的DKP副本，以公会或是固定团队为主。最后是“剑三”，其小副本几乎都是直达Boss，说其是Boss战副本更加贴切。这样的模式更适合喜欢打Boss爆装备的玩家。我们可以看到，DDO更偏向于副本过程，“剑三”以结果为主，WoW则像是两者的中和。到了《激战2》这里，副本与传统的欧美MMORPG模式非常接近，虽然也有一些解谜元素，但更像是一种调剂。副本的节奏主要靠剧情推动，不管是小怪还是Boss战都有很高的挑战性，打起来费时费力，前作那种带领7个佣兵就可以通关的单机玩法早已不复存在。前作里的副本具有较强的探索性，杀掉Boss，获取精英技能和武器是初代副本的主要目标。而《激战2》副本的最大作用是给玩家提供可兑换装备的“牌子”，探索性也大为降低。因为没有传统的“战法牧”铁三角，也没有治疗职业一说，加之等级会自动压缩至副本等级，玩家几乎没有任何优势可言，很多玩家几乎在无限的倒地中磨死Boss。

雪上加霜的是，A社为了打击工作室和线下交易行为，对于经济系统控制过于严格。不少玩家为了省钱，压根不敢去副本开荒。又因为所有副本牌子换取的装备属性都是一样的，副本Boss奖励却非常差，善于将收益最大化的玩家很快就知道怎么办了——集中刷最容易打通的副本，所谓的探索和开荒顿时成为摆设。如此看来，起码到目前为止，《激战2》中的副本并不能提供一个很好的游戏体验，反而更像一个不太成熟的转型尝试。

服务器对抗

花这么大篇幅介绍PvE系统，这难免会让先前对《激战》有所了解的玩家心生疑惑。毕竟曾经《激战》的绝对重头是PvP。在主流MMORPG用练级来延长玩家游戏时间的年代，《激战》直接就能提供满级的账号供玩家PvP使用。即便从1级开始练起，一周左右的时间就能达到20级满级。这在当时是一个非常新鲜的概念。如今《激战2》直接将等级上限提高到80级，从上文我们也能看到，A社对PvE设计可谓用心良苦。反观让一代无限辉煌的竞技模式PvP，在《激战2》中并没有多少改进。

《激战2》保留了前作PvP与PvE相互独立的优秀特

点。玩家的PvP装备变动非常小，老玩家并不会比新玩家的PvP装备领先多少。玩家创建帐号后可直接进入PvP模式，等级自动调整至80级。战场模式更是附送终身装备，这在其他MMORPG中极为罕见。公平，是A社对竞技网游的阐释。

比起前作，《激战2》新增了类似国战的WvW（World vs. World，世界战场）系统，删除了前作经典的GvG（Guild vs. Guild，公会战场）系统和主城公会占领系统。显然，A社是想把PvP玩家集中在一起进行战斗，希望战斗规模越来越大，战斗更加激烈。但开服之后，WvW对于玩家的吸引力并不是特别强烈。

WvW地图一共有4片大陆，每个大陆容纳500名玩家，这500名玩家分配给3个服务器，来进行一场三方服务器混战。团战与攻城战是WvW主题，我们且先看《战锤Online》的T战场模式是怎么做的：一个PvP地图，两个阵营，两个对立种族，两个城堡，玩家的攻击目的十分明确。战斗发生后，会自动在地图中显示战斗区域。城堡的规模不大，攻城武器的架设、城防武器的使用、城堡中楼梯的争夺都在较小的区域内进行。同样是团战与攻城战为主题，《战锤Online》的T战场把玩家都集中在一两个规模不大的城堡中，其他玩家支援的距离也相当近，地图不算大，但是战斗处处都有，战况也显得十分激烈。玩家可以选择佯攻一个城堡的同时跳到同T级的另一城堡进行实攻，不断发挥各种战术去带领周围的朋友战斗。

而WvW把玩家集中起来之后，虽然有传送点，但巨大的主城和地图依然让玩家将大量时间花费在来回奔波支援上。无形之中，A社好不容易集中起来的玩家又被分散了。游戏里没有坐骑，玩家只能用技能加速赶路，想要悠哉悠哉的赶过去是不太可能的。过大的地图导致攻防之间的平衡难以把控：当传送点所在的据点被攻击时，该传送点会被暂时封闭，虽然对于攻击方更加有利，不至于被防守方用无限复活的方法死守。但是客观而言，对守方显得略微不公。玩家要跑很远才能去支援战斗，当玩家赶到时，门口满满的敌人很难让人进城防守。于是就会出现这样的情况，除非人数能完全压制对方，否则我方被敌人攻击后，多数只能采取围魏救赵的方法，即更像是一种三方默契的互刷。

这样一看，三国争霸反而不如楚汉相争来的有趣。

当然，WvW并不是没有出彩的地方。从某种意义上来说，三国争霸的策略意味更强一些。4个大陆，除了3个服务器各自的主城大陆，还有一块中立大陆。4块大陆之间可以随时传送，玩家可以自由选择何时攻击何方。而在每个大陆之中，又分为补给点、据点、旗点、主城等要素。玩家修补城防或建设攻城武器都需要补给，每个据点也需要储存一些补给才可以在被攻城的时候有足够的补给来修补，补给由补给站通过旗点路径运输到据点或者主城。由此可见，补给的概念非常重要。事实上，WvW的战术也主要围绕补给来进行。此外，由于攻城武器不像《战锤Online》中需要固定地点架设，玩家随身携带，随时随地可以架设，自由度很高。在什么样的地点架设攻城器能起到最大的作用也是很多玩家追求的玩法。

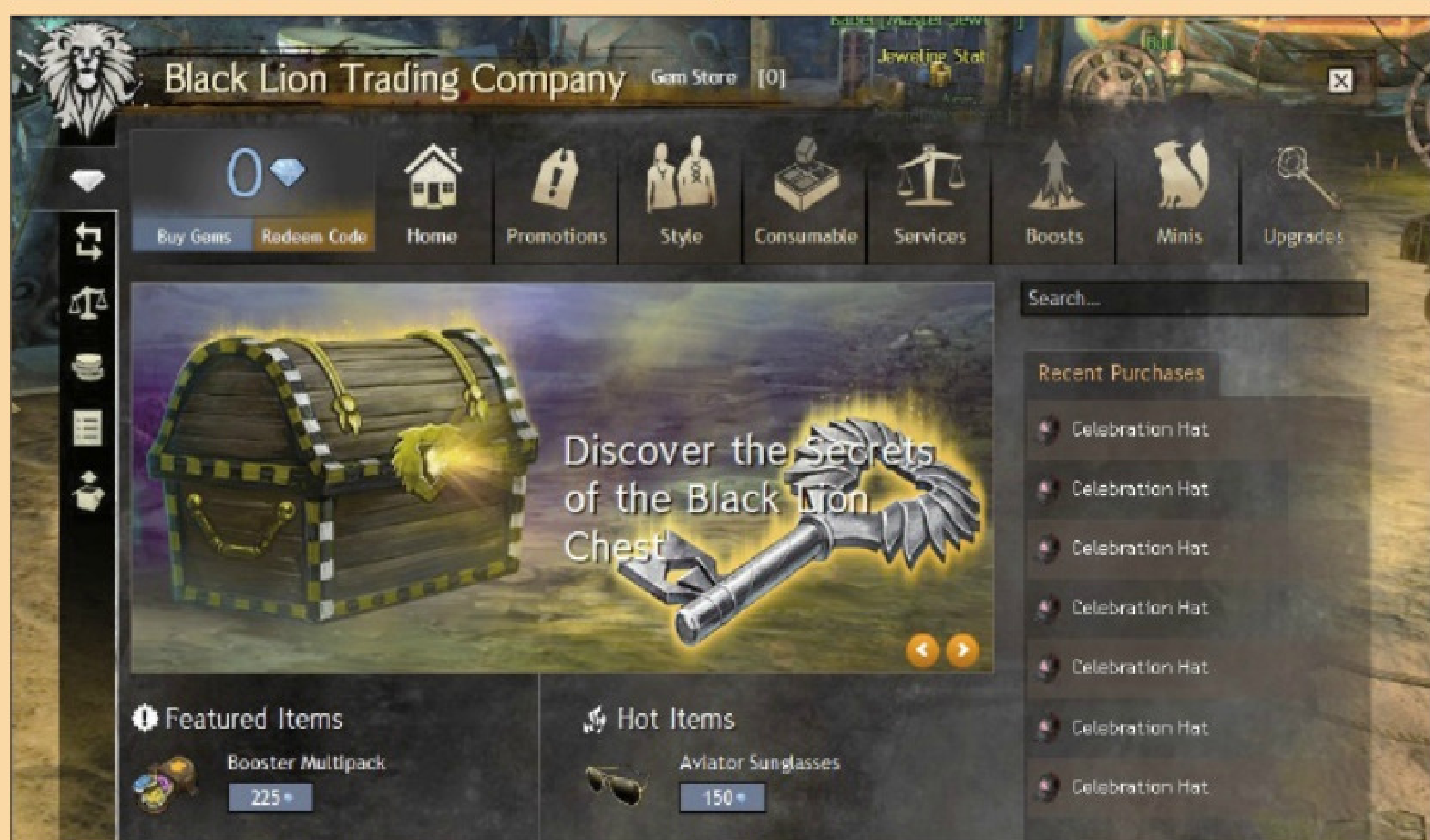
战场

相比声势浩大的WvW，常规的PvP战场模式就显得不那么抢眼了。A社这次把战场改得与主流MMORPG战场的征服模式一样——占旗、得分。可再看其他游戏的战场，已经出现拾取物品、击杀敌方NPC这样的得分方式，而《激











（上左图）画面右上角的非量化任务目标
（上中图）玩家的角色有一条完整的故事主线，此时的游戏体验和单机RPG类似
（上右图）游戏内置了丰富的收集元素，比如鸟瞰点，有些对玩家的操作和跳跃技巧提出了很高要求
（下左图）黑狮交易页面，集成了游戏商城的微交易和全球拍卖行系统
（下右图）中后期这样大规模的动态事件非常常见，法术乱飞，场面非常热闹



（上左图）在WvW中使用城防武器（迫击炮）
（上右图）WvW界面显示了三大服务器比分面板
（下左图）服务器级别的对抗当然少不了攻城战
（下中图）在战场中，玩家需要占领旗点获得胜利
（下右图）战场结束后的比分详细显示









战2》的战场模式却显得非常保守。一代的战场模式放在现在是典型的竞技场战斗。然而在《激战2》中，我们惊奇地没能找到这样的小队战斗模式，竞技化的PvP反而在PvE大刀阔斧的改进中被淹没。

社交系统

《激战2》的社交系统自然也是分为好友和公会。欧美游戏在这方面比较简单，好友系统不像国内的游戏一样有好感度或者好友组队加成等。唯一的优势是，《激战2》的好友系统可以添加全球任何一个《激战2》玩家，你可以看到你的好友在哪个服务器，也可以看到好友是忙碌、在线或是否在寻求组队。不过，没有聊天室这类的小圈子语言互动系统是一个缺陷。而人与人之间不能当面交易更是让很多玩家比较头疼的事情。玩家的交易只能通过全球拍卖行来进行，互赠物品只能通过邮件系统。好在邮件的接收是即时的，不用像“剑三”或者WoW那样等待半小时。

虽然砍去了GvG，或者说GvG还未上线，公会仍然是《激战2》的一大亮点，不过在很多游戏借鉴其系统后，玩家并不会感到太新鲜。这个只能怪当初A社在开发游戏阶段暴露的东西过多，而游戏制作周期太长。《激战2》的公会系统支持玩家自定义公会图标，公会图标可以显示在装备上，也可以自定义公会的职务和职务图标。公会可以利用发展点数来升级，让玩家获得PvE和PvP奖励提升、公会商店、公会银行提升等各种加成。砍掉GvG也就意味着砍掉了公会领地，像初代中自定义公会领地的系统已经不复存在。反观国内的“剑三”，帮会领地可谓丰富多彩，像是各种互动小游戏、钓鱼、帮会Boss、许愿池、菜地等，虽然现在很多内容已经不被重视和使用，但是金山仍然会把一部分精力放在帮会领地和天工树的建设上，使其仍然成为玩家聚集交流的一个场所。

这样说来，A社虽然表示过社交系统会成为今后网络游戏发展方向，但是欧美游戏的确在这个方面不如国内游戏做得丰富多彩。而国内游戏的丰富多彩代表玩家需要付出更多的劳动力，具有一定的强制性。众口难调，有人喜欢简单，有人喜欢多彩，但起码就国内来说，社交往往主宰着一款游戏的命运。

最后值得一提的是《激战2》独特的服务器设定，即PvE跨服访客模式，所有服务器的玩家都可以在PvE中组队游戏，而且现在玩家可以一天免费更换一次服务器（数据是共通的，但不同的服务器的网络条件和负载各不相同），服务器界限也随之慢慢模糊起来。

结语

《激战》在国内上市的时候，恰逢《魔兽世界》最鼎盛的时期。后者以近乎洗脑的方式，重新定义了MMORPG的标准。特别是直到现在都能引以为傲的开放性世界和庞大的PvE内容，而这正是《激战》所欠缺的。因此我们不难想像，当没有野外区域、PvE概念几近于无的《激战》出现在国内，会遭遇到怎样的滑铁卢。

时过境迁，现在人们对MMORPG的需求逐渐转向互动性和对抗性。传统的“宏大背景”“史诗任务”显然很难再引起玩家的兴趣，《星球大战——旧共和国》遭到的冷遇就说明了一切。在《激战2》中运作良好的动态事件让这款游戏在PvE领域有了足够的话语权，在这个基础上，如果能重拾曾经的PvP优势，《激战2》也许能引领新一代的MMORPG潮流。

栏目编辑/Oracle/demonoracle@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris



长城之夜

对国服而言，《熊猫人之谜》（以下简称MoP）有着之前各个《魔兽世界》版本所不具备的特殊含义。这不仅仅因为熊猫和其它大量的东方元素，更因为MoP是国服有史以来首次和世界同步的资料片。从游戏发售前后的一系列举措来看，显然无论是网易还是暴雪，对此次MoP的上线都极为重视。

■本刊记者 Oracle

在9月下旬，随着资料片上线日期的临近，官方展开了一系列的宣传活动。熊猫妹子相继“空降”到上海和长沙等地，以“快闪”的形式，在人流量密集的区域大跳熊猫舞，3分钟后迅速四下散去，给人留下了很深的印象。“快闪”行动是一群事先策划的人突然出现某地做同样的事情然后突然消失在人群里，原本起源于美国的嬉皮行为，随后风靡全球。从中我们也能看到《魔兽世界》作为全球流行游戏，采用的宣传方式也是颇为国际化的，以此将年轻玩家热衷的《魔兽世界》文化推广到更广泛的受众中。

与时尚前卫的“快闪”不同，在历史气息浓厚的北京，暴雪采用了更隆重的庆祝方式。9月26日，网易和暴雪在北京八达岭长城联合举行MoP全球上线中国庆典，这也是国服魔兽史上第一次如此高调地庆祝上线。作为受邀媒体，我们也参加了这场激动人心的长城之夜。

鉴于MoP浓厚的东方风情，此次的全球上线庆典也充满了传统中国文化气息。将长城作为庆典场地，并不是官方的一时兴起，而是多方考虑的结果。此前对MoP关注较多的玩家一定会发现，游戏里的“蟠龙脊”和长城有着非常高的相似度。事实上早在今年3月暴雪首次爆料MoP开发进度的时候，就曾经透露过游戏中的“蟠龙脊”是以长城为原型的。

整场活动以水墨画电影开场，用水墨动画的形式，呈现了诸多人气Boss——拉格纳罗斯、伊利丹、巫妖王和死亡之翼。视频画面直接投影在长城城墙上，给人一种独特的视觉感受。之后，熊猫人的Cosplay从城墙的另外一端出现，引起了在场玩家的阵阵尖叫。开场后，网易首席执行官丁磊和暴雪娱乐大中华区总经理戴锦先后上台，暴雪娱乐CEO Mike Morhaime也从大洋彼岸以视频的形式，为中国玩家们带来了专门的问候。而戴锦和更是出人意料地宣布，基于玩家对于中国特别纪念版（国服典藏版）的热情反馈和意见，双方公司已经做出决定——不另外销售典藏版坐骑和宠物，这堪称当天晚上最大的猛料。

要说这熊猫人，用“千呼万唤始出来”来形容并不为过。由于《魔兽争霸Ⅲ》熊猫酒仙的强大人气，从《燃烧的远征》起，几乎每次资料片都有“将加入熊猫人种族”的传闻。时隔数年，玩家的期望终于应验。好不容易开放了熊猫人，现实中的熊猫又怎能缺席？《魔兽世界》运营团队之前领养了两只熊猫宝宝，并通过微博平台为两只熊猫宝宝征名，一时引发了熊猫宝宝全民征名的热潮。而通过无数玩家的创意提交与票选，这两只熊猫宝宝的名字也在本次长城庆典上揭晓——不出所料，中国玩家还是喜欢萌的名字，两只熊猫宝宝，代表联盟玩家的最终叫“萌萌”，代表部落玩家的最终起名为“洛洛”。











（上左图）Dave Kosak给人的感觉非常热情，在采访中，他对我们每一个问题都做出了认真详细的回答
（上右图）大家都到达八达岭时，已是夕阳西下
（下左图）签到处摆放了一把古色古香的案子，与“熊猫人”这次的风格不谋而合
（下中图）“魔兽世界”4个大字投射到城墙上，MoP是一次中外文化的碰撞与交融
（下右图）到场媒体和观众的热情都很高，夜色掩盖不住他们的笑容

现场活动的最后一部分是知名玩家、媒体和台上嘉宾的互动，通过问答的形式，来自暴雪和网易的嘉宾就中国玩家所关心的各种问题进行了交流和讨论。显然大家都没放过这个机会，一时间妙语连珠，精彩不断,而整场庆典也在精彩的问答中落下了帷幕。

本刊专访《魔兽世界》首席任务设计师

《魔兽世界》的背景和世界观设定向来为人称道，为后来的MMORPG树立了一个标杆。但要将宏大的剧情、广阔的世界聚合成可玩的内容，优秀的任务系统是最功不可没的。从《巫妖王之怒》开创的相位系统，到《大地的裂变》对旧世界任务架构的推翻重做，这些年《魔兽世界》的任务系统一直尝试不同的进化方向，暴雪在这方面精益求精的态度可见一斑。得益于这次的MoP庆典活动，《魔兽世界》首席任务设计师Dave Kosak不远万里来到北京，并在百忙之中接受了我们的专访。

大众软件：是什么让你们回到了非线性的任务上来？

Dave Kosak：在《大地的裂变》里，任务的确是线性的，这样的好处是可以把故事讲得更清楚。但随后我们发现，但这种线性任务对某些玩家而言玩起来不是那么尽兴。因为每当他们开始玩一个新的角色的时候，这些区域就要重复去探索，对他们来说可能就比较乏味。所以我们决定回到早期《魔兽世界》给玩家的高自由度玩法上来。在MoP里面，我们更好地在故事叙述、连贯性和玩家的自由度之间做了一些平衡。一方面可以将这个故事讲清楚，另一方面，游戏该怎么玩，以什么样的顺序玩，这将由玩家自己来决定。

大众软件：在以前的版本里面，在升级过程中，有一些需要让玩家从东部王国到卡利姆多来回奔波的任务，玩家不得不去坐飞艇或船来完成它们。在《大地的裂变》之后，这些任务被抛弃了，取而代之的是当前区域内更为便捷的任务线。但不得不说曾经那些跨度超大的任务会给人一种很强的角色扮演的感觉。我们有希望在之后看到这种很有RPG范的任务线么？

Dave Kosak：我们感觉，如果不得不来回奔波、长距离跋涉来完成一些任务的话，其实对玩家而言不是特别愉快的体验——至少在中国是这样，因为国服的玩家是按时间付费的。如果让他们把大量时间花在长途旅行上，我想他们也不会特别开心。所以我们在《大地的裂变》里将任务都集中了起来，在MoP里也是如此。但是，除此之外，我们在MoP里也为玩家提供了很多探索世界的机会。比如在潘达利亚大陆，我们就提供了很多地方可以去探索，也有很多事情可以做，玩家能发现一些隐藏的宝藏，比如分散在各个地方的“博学行者”纪念碑。

大众软件：60级时代的安琪拉开门任务让整个服务器里的联盟和部落的玩家为同一个目标来努力，这是一种很酷的体验。但后来我们很少再见到类似的设定了，以后这种服务器级别的史诗任务会回归么？

Dave Kosak：你说的这种服务器事件有一个小问题——门只开一次，这会带来两个不太好的弊端：如果开门的时候，你在线，别人也在线，这样很可能会造成服务器崩溃……如果你不在，这个事件再有趣，再宏大，对你来说也就没意义了。出于这两点考虑，我们在MoP里也没有安排这样的事件。但是，在5.2这个补丁里，会有一些类似的东西。同一个服务器里的联盟和部落会团结起来，共同推进一个战线。这和《燃烧的远征》时期的奎尔丹纳斯岛比较类似，无论你什么时候加入战役都可以。

大众软件：那会不会结合托巴拉德的一些设定，如果战场里联盟或部落一方取得了足够多的胜利，会在战场上永久树立他们的领袖雕像或是旗帜？

Dave Kosak：MoP上线之初不会包含你说的这些设定，但在后续更新里会加入强化PvP的内容。比如在5.1里，联盟和部落的战舰会开到潘多利亚大陆南边的海岸线激战，如果你作为玩家参与到这场战争中，就会获得某种代币，可以用他们来换取一座塔，并在塔里面布置护卫。

大众软件：在最近的5.0.5版本里，《魔兽世界》开放了跨服野外地图，这导致了大量的野外PvP事件，对此你们怎么看？

Dave Kosak：跨服配对的推出并不是为了加强PvP内容。我们最初的想法是，《魔兽世界》是一款非常庞大的游戏，有些区域会显得比较空旷，缺乏人气，所以我们想通过跨服配对来平衡一下玩家分布。但这样做自然而然的结果就是，PvP的体验增强了。

大众软件：现在我们同一账号下的角色可以继承坐骑和成就，但似乎还不够，未来会开放更宽容的继承元素么？比如声望？

Dave Kosak：你提到的这个问题，我们也一直在讨论。虽然在MoP初期还维持原样，但之后的补丁会有这方面的调整。比如让小号从大号那边继承一些物品，用来换取声望，这都是很容易实现的。将来一旦大号达到崇拜，小号也可以很容易将声望冲起来。

大众软件：暴雪在《魔兽世界》里提供了这么大一个世界，并鼓励玩家去探索。但现在玩家有搜索引擎，他们会在网上寻找一条收益最大的路线，从而抛弃掉一些暴雪精心准备的其它内容，你怎么看待互联网对游戏探索性的影响？

Dave Kosak：我们在设计游戏的时候也都知道会有网上攻略，我们没办法将所有东西都藏起来，因为玩家用搜索引擎找起来易如反掌。所以我们现在的思路是，确保玩家在玩游戏的时候不会离开游戏本身。玩家能在游戏里查到很多有用的信息，一些NPC也会给玩家关键的提示，这样玩家就不至于再去单独开一个网页来查阅这些信息了。

大众软件：能否透露用任务和奖励吸引玩家的秘诀？

Dave Kosak：在MoP里，我们提供了更为丰富的内容来满足不同需求的玩家。某些内容看上去非常简单，比如宠物对战，特别适合休闲玩家。但如果你深入钻研，又会发现很多技巧，同样适合高玩。对于老玩家——我们都知道他们对游戏的要求是非常高的，同样有很多挑战等着他们。除了难度很高的英雄副本，还有限时的副本挑战模式，对玩家的游戏水平和配合能力提出了很高要求。而且在进行副本挑战模式时，你的装备等级会被自动调整到一个固定的水平上，以确保公平的挑战环境。在完成挑战后，玩家会得到非常特殊的奖品——金牌。

大众软件：金牌会给玩家带来实际收益吗？还是说仅仅是一种荣誉的象征？

Dave Kosak：如果你拿到所有金牌后，你会获得一种非常特殊的盔甲。虽然没有特殊属性，但它的外观非常引人注目。你可以将你的所有装备都转换成这种盔甲，它还拥有独特的动态视觉效果，会随着你的技能发生某些有趣的视觉变化。这一切带来的结果是，在穿上这种盔甲后，别人远远就会对你的实力一目了然。

大众软件：听起来金牌和PS3上的白金奖杯有点神似呢，都是玩家顶尖实力的象征。

Dave Kosak：看来好点子有时候会不谋而合。









（上左图）暴雪娱乐中国区总经理戴锦（左）和网易创始人丁磊（右）
（上中图）舞台上的熊猫人无论道具还是动作都非常传神
（右图）在采访中，Alex Tsang作为《魔兽世界》开发团队的游戏设计制作人，在一些问题为我们做出了一些补充解释
（下左图）这样高级别的庆典，说明无论暴雪还是网易，都对《熊猫人之谜》报以很大期待


BROKEN SWORD
THE SERPENT'S CURSE

断剑妖蛇的诅咒

■名称：Broken Sword: The Serpent's Curse ■类型：AVG ■制作：Revolution Software ■发行：Revolution Software ■平台：Android/iOS/PC ■发售日：2013 ■撰文：上海CaesarZX

1996年，英国人Charles Cecil凭着自幼对神秘宗教事件的狂热，以自己幼年在刚果的独特经历为蓝本，创造了一个90年代的冒险游戏传奇。这个传奇早在丹·布朗的《达芬奇密码》大红大紫多年之前就已经诞生，它参考并扩展了1982年出版的《圣血与圣杯》等著作，大胆详尽地描述了“圣殿骑士”与“圣杯”等神秘又敏感的传奇事件，曾经令多少冒险游戏玩家对那段浪漫而危机四伏的故事流连忘返。主人公，年轻的美国律师乔治·司徒巴特（George Stobbart）和自由摄影女记者妮科尔·柯拉德（Nicole Collard，我们一般称之为Nico，妮可）在巴黎的邂逅和二人跨越欧洲大陆的精彩冒险，曾是无数玩家们心中的挚爱。

乔治和妮可在1996到2006的10年中经历了《断剑——圣殿骑士的阴影》《断剑Ⅱ——烟镜》《断剑——沉睡之龙》和《断剑——死亡天使》4次难忘的冒险，尽管后两作因全3D化、操作变动以及成本控制等问题获得的评价普遍不理想，但至少还有不亚于前两作的精彩故事和对白。然而之后，就像其他优秀的传统冒险游戏系列一样，“断剑”受到了严重的“时代”和市场的影响，这两位总爱相互扯皮、打情骂俏的“狗男女”的新冒险好像快进行不下去了，再加上经济危机的破坏力、冒险游戏市场的日益萎缩，让Cecil不得不在《死亡天使》发售后第二年就关闭了Revolution公司的实体办公室，系列的开发乃至整个公司的运作都处于停滞状态。“冒险游戏已经死了”这种人们常挂嘴边的话似乎狠狠地应验在了这个有无数忠实爱好者的系列头上。

不过，同时应验的还有另一句话：“天无绝人之路。”一个“游戏的救星”出现了。从《废土2》（Wasteland 2）到《横扫千星》（Planet Annihilation），Kickstarter这个原本主要针对电影、音乐等主流艺术而非专门针对游戏产业的集资网站，2012年首次成为游戏行业的增长点。Revolution公司抓住了这一良机，他们在8月23日通过Kickstarter网站正式公布了“断剑”系列第五作《妖蛇的诅咒》并筹集开发资金，目标40万美元。显然，在Kickstarter上基本不会让你失望，全世界惊喜万分的“断剑”迷短短15天内就筹集到了40万，最后以77万美元结束了在Kickstarter限期一个月的“骗钱活动”。于是乔治和妮可的冒险终于获得了重生的机会。

> 全世界的“断剑”迷以77万美元结束了在Kickstarter限期一个月的“骗钱活动”。

其实在项目正式公布前的很长一段时间里，粉丝和媒体就早已在猜测，



■ Kickstarter上的多个目标顺利实现，最后100万的筹款目标也许意味着《钢铁苍穹下2》？





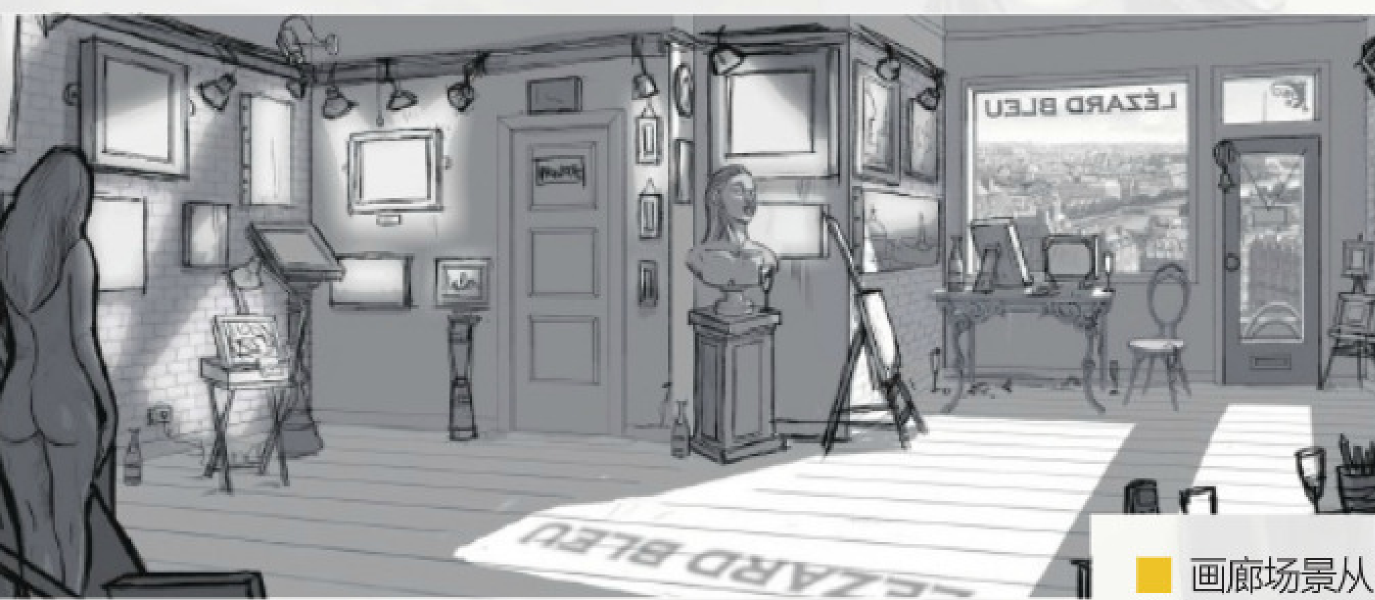
■ 2D和3D都是实现手段，但加入大量动作元素的“断剑”也许并不适合Revolution的制作规模

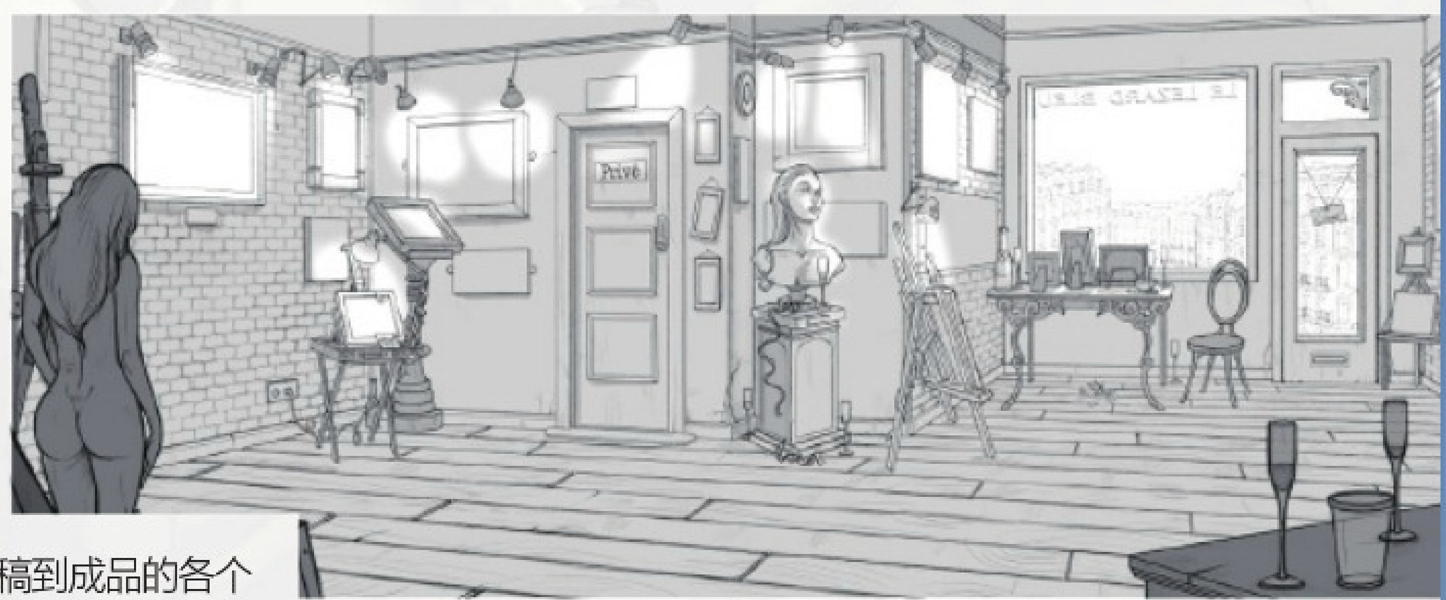


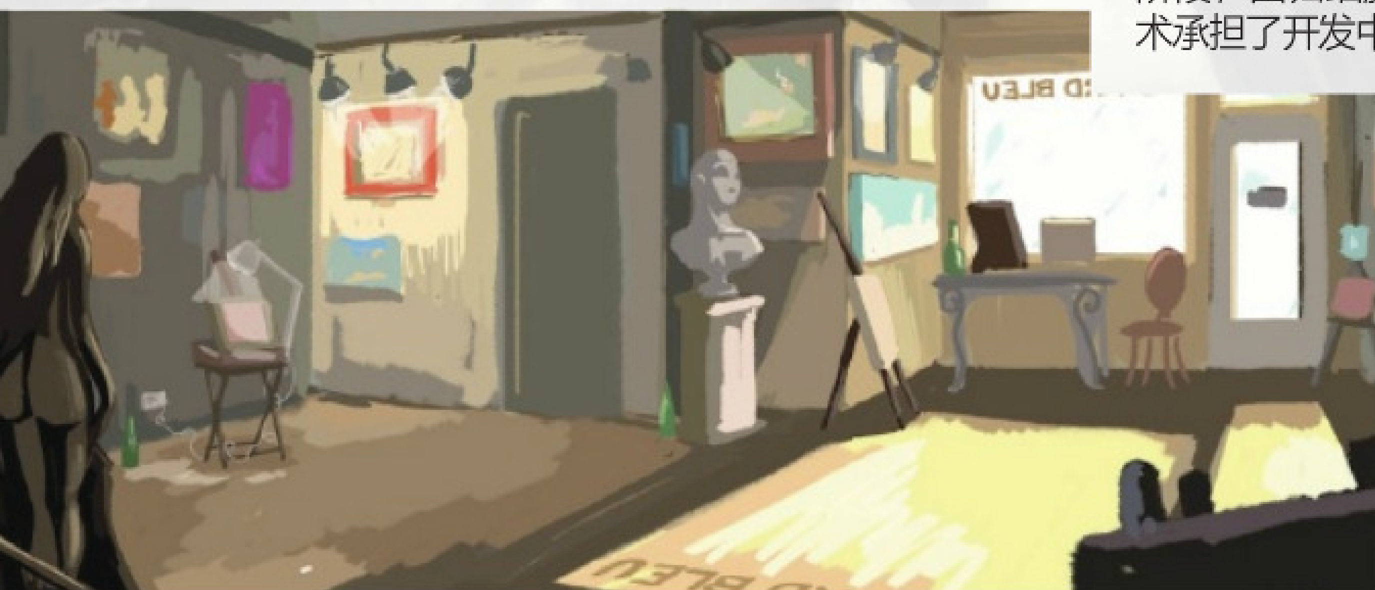
■《妖蛇的诅咒》工作室场景彩色稿，有白天和晚上不同的版本



“秋日的巴黎。这城市留给我许多回忆：餐馆、音乐、爱情……还有死亡。”——乔治·司徒巴特









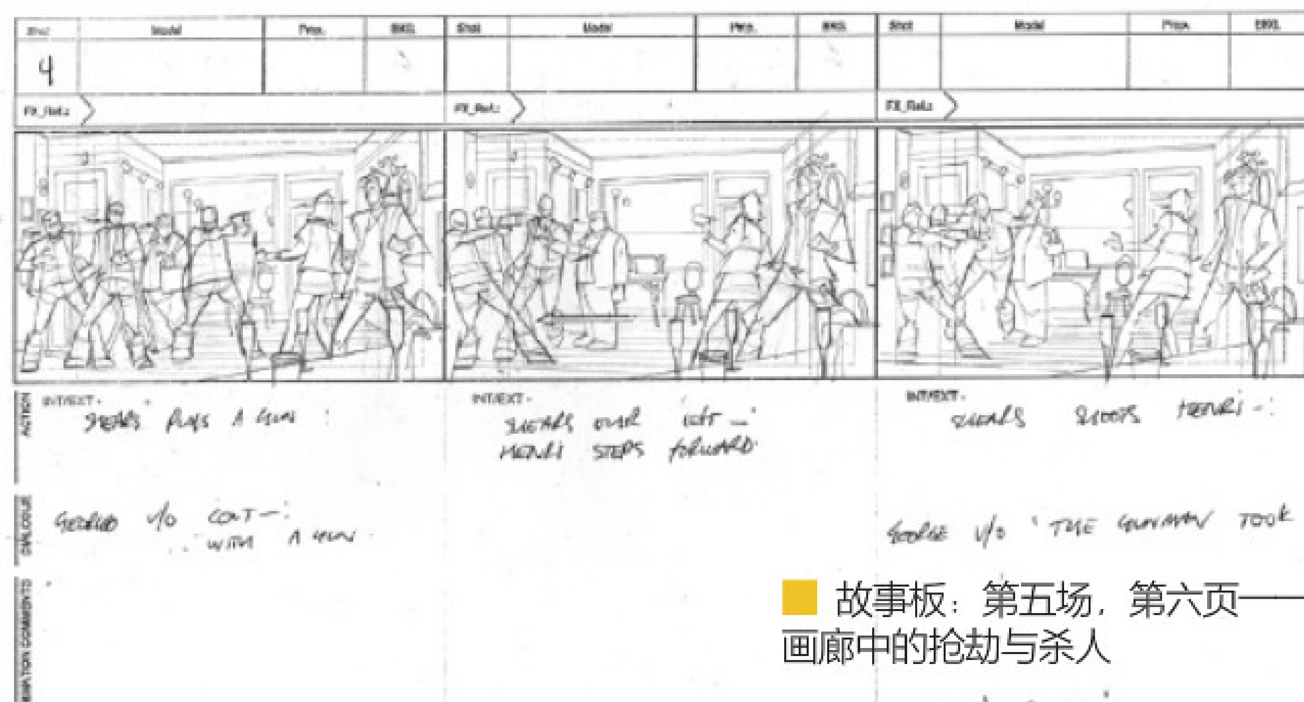
画廊场景从图稿到成品的各个阶段，回归细腻的手绘风格后美术承担了开发中的大量工作

Revolution计划制作系列第五代，只不过Cecil一直没有以官方身份承认过。去年11月，Cecil获得了英国女王授予的“大英帝国员佐”（MBE）勋章，我本人曾致信Cecil表示祝贺，并询问《断剑》是否还有续作。他给我的答案令人摸不着头脑：“目前还没有，但不能说我们没在做。”事实证明，他回这封信时确实已经开始编写《妖蛇的诅咒》的剧本和对白了。事实上在筹款开始前，公司在五代的开发上就已花去了超过50万美元，新募集到的77万一定会物尽其用，所以目前看来这款新作的成本至少在127万美元以上，这对一款传统冒险游戏来说已经是一笔不菲的数目了。

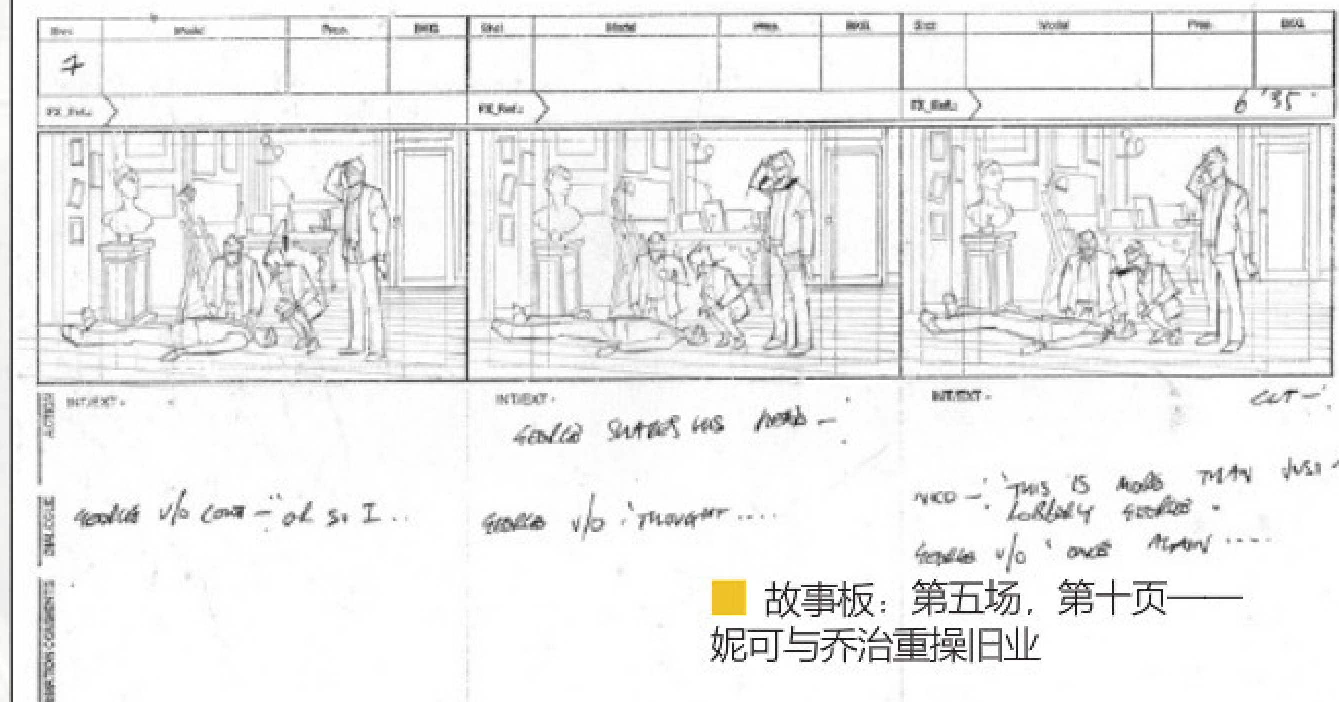
游戏剧本在今年年初已经完稿，对话也在那之后不久完工。和“断剑”系列以往的故事一样，新作故事发生在巴黎一个风和日丽的下午，乔治和妮可在一个艺术画廊中再次相遇，两人正聊到兴头上，突然门外闯进一个持枪的蒙面男子，在一阵骚动后，他开枪射杀了一个阻止他抢劫的人，取下了墙上的一幅油画后夺路而逃。这一切发生得如此之快，以至于所有在场的人都还没反应过来。乔治和妮可迅速镇定下来，并决定将此事追查到底，“Just like old times.”从巴黎到伦敦，再到欧洲的各个角落，随着调查的深入，二人逐渐发现这场调查变成了一场生死追逐赛，一股邪恶的力量正在从沉睡中苏醒（当然这力量是什么现在还在卖关子），即将席卷整个欧洲。游戏中玩家将遇到许多老面孔和新面孔，不过乔治和妮可不知道该相信谁。这场调查已经触及到人类有文字记载的历史的开端，背后究竟有多少令人难以抗拒的东西，以至有人不惜夺走和付出生命？

> 二人逐渐发现这场调查变成了一场生死追逐赛，一股邪恶的力量正在从沉睡中苏醒。

Cecil曾承认，三代和四代使用3D引擎是一个错误，用他的话说，“当冒险游戏变成3D，那它的精髓就被改变了”。因此新作在初期策划时就已经被确定为一款最传统的2D鼠标点击式冒险，但考虑到如今玩家对画面的要求和硬件条件的提升，作为一款2D游戏，本作必须支持高清标准，而且人物动作等各种动画效果必须足够流畅，否则在动辄20英寸以上的液晶显示器上的效果会惨不忍睹。然而如果以过去的经典2D角色动画技术来制作新作中的角色，那动画是远远达不到如此高

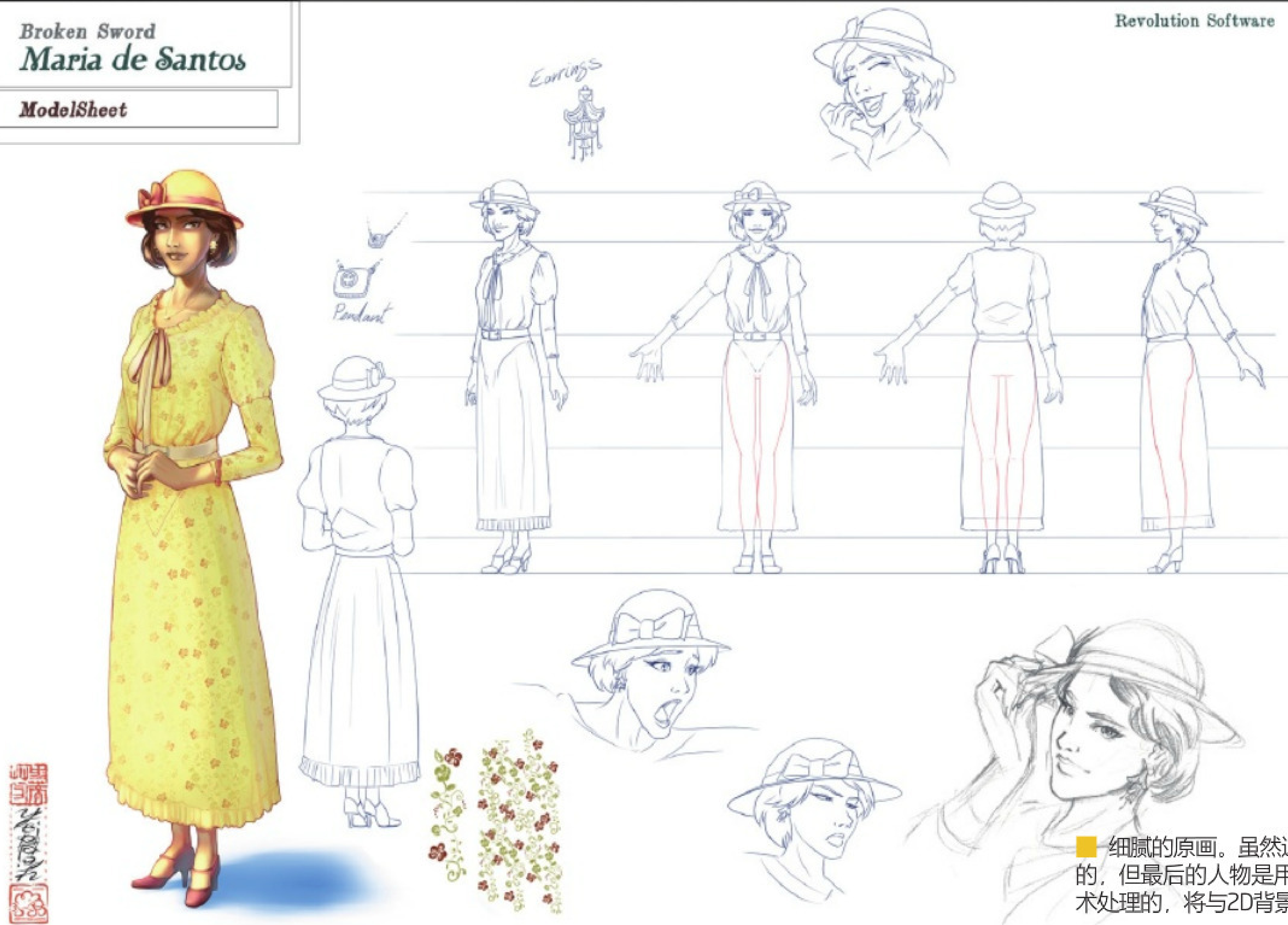


故事板：第五场，第六页——画廊中的抢劫与杀人



妮可与乔治重操旧业

故事板：第五场，第十页——妮可与乔治重操旧业



细腻的原画。虽然这里是手绘的，但最后的人物是用3D动画技术处理的，将与2D背景无缝融合

分辨率下所需的流畅度的，幸亏有了类似“逃亡”（Runaway）系列游戏那样的卡通渲染技术存在，Cecil决定在全手绘2D场景的前提之下，游戏角色使用3D建模制作，然后用卡通渲染将3D重新“变回”2D。为此，除了“断剑”系列的几位元老之外，还聘请了曾就职于迪士尼、梦工厂、环球影业、20世纪福克斯等超大电影公司的美术师进行2D背景图层的绘制，从已经公布的视频和截图来看，新作在确保原汁原味这一点上做得简直完美无瑕。

游戏平台的选择从来没有像今天那么丰富，除了冒险游戏本身的归宿PC之外，新作已经确定的平台有Mac、iOS和安卓。如今越发成熟的触控技术从某种角度来说，其实是最接近于当年“鼠标器”诞生之初的理念的。用户使用鼠标，正是为了用它代替自己的手指在电脑屏幕中进行点击操作，现在轻松使用自己的手指去进行最直观的操作，是一种返璞归真的奇妙感受，因而Cecil认为现在的触控移动平台或许正是经典鼠标点击式冒险游戏这一类型继续生存下去的最佳舞台。至于主机平台，无论从画面还是操控上都完全不适合这一游戏类型，可它们却又是当今最受欢迎的游戏平台，因此是否要上PSN或XBLA，这确实是个值得Revolution深思熟虑一番的问题。

配音演员Rolf Saxon和为初代《断剑》中的妮可配音的Hazel Ellerby都回归了。

另一件令老粉丝们欢呼雀跃的事情是，为全部四代乔治配音的配音演员Rolf Saxon和为初代《断剑》中的妮可配音的Hazel Ellerby都回归了，甚至连许多为前作中经典配角配音的演员也都悉数回归，对那些怀旧的粉丝来说这是多么值得欣慰的事。

根据Cecil的计划，《妖蛇的诅咒》会在今年年底进行Alpha测试，正式版预计于2013年第一季度发售，所有参与过Kickstarter捐款的投资者在游戏发售后都将获得与捐款数相应的回报，从最基本的游戏数字下载版一直到最豪华的大礼甚至是英国伦敦首发式邀请券（机票自理，食宿全包），一切都是为《断剑》和冒险游戏迷们准备的。

今天，冒险游戏或许不是最受欢迎的类型，或许不是很有钱途的类型，但冒险玩家可以骄傲地说：冒险游戏是对现代游戏产业贡献最大的类型，也是生命力最顽强的类型。

终极刺客赦恕

■名称：Hitman: Absolution ■类型：ACT ■制作：IO Interactive ■发行：Square Enix ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.11.20 ■撰文：北京 MerlinPinkst



■无论世道如何改变，特工47都是游戏史上最成功的异装癖，也许还是最善于掩饰内心的人。不过，Diana的死真的没有令他动容吗？



■Lenny是Blake的儿子，47很好地照料了他



■圣女刺客，来自E3预告片，实际游戏内容可能与此有出入



■每个圣女的肩头很明显都纹着ICA的标志

ICA全称“国际契约情报局”（International Contract Agency），习惯上也被称作“The Agency”，是一个跨国的大规模的地下组织，专门提供地下杀手服务。显然，这样的组织不为道德与政治立场服务，只是为了赚取佣金。ICA的暗杀活动分布于世界各地，有时会与FBI、CIA等机构里的爪牙合作，但所有任务的下达都是通过“经理人”（Handlers）完成。Diana Burnwood就是一个经理人，在过去数年，她通过笔记本和她的杀手联络，而她的杀手也从未令她失望过。

但这样的杀手怎么会令人失望呢？“杀手47”（Agent 47）是基因增强技术下的产物，继承了5个罪大恶极之人的基因，因此天生便有倾向杀戮的个性。1964年，他在罗马尼亚的一家精神病院里出生，这个克隆体没有属于自己的身份，后颈的条形码是他的显著标志，他的生父就是五恶人之一的Otto Wolfgang Ort-Meyer博士。博士小心地呵护他的成果，将他训练成完美杀手，却没有告知47身世的真相，而得知一切的47第一个想干掉的就是这位居心叵测的父亲。

博士死前有句很有名的台词：“就算是我，也没有真正认识自己的儿子。”没错，“终极刺客”系列的历史就是47叛逆和找回自我的历史，这个角色最想摆脱的就是命运的摆布，他向“生父”复仇，他试图从ICA归隐，总之他努力要逃出命运的魔咒。在《终极刺客——血钱》的结尾他似乎接近成功了，Diana伪造了47的死亡，在47自己的葬礼上，他和Diana骗取了对立杀手组织——The Franchise的老大Alexander Leland Cayne出席，并趁他不备结果了他。之后，Diana声称失去了和47的联系。然而，事情并没有结束，在《宽恕》的一开始，ICA就发现Diana与The Franchise的分支组织有所牵连并决定除掉她。因为Diana手下杀手众多，ICA认为只有47才能对付的了她。我们至今仍不知晓47如何与ICA重新取得了联系，但是一个叫做Benjamin Travis的经理人成功联系到了47，并且发出了必杀令。47出现在了Diana的宅邸，似乎还亲手杀死了Diana。死前，Diana请求47帮她找到并保护一个叫做Victoria的女孩。或许也是因为整件事充满蹊跷，47答应了她的临终遗愿。

> 博士死前有句很有名的台词：“就算是我，也没有真正认识自己的儿子。”





■ 创造并分享一个契约是本作独有的多人模式，根据关卡表现同样能为你赢得各种奖励

■ 一个契约中有许多高级目标，如只杀死目标不伤害路人、开枪全命中，甚至是按顺序杀死目标



■ 圣女们的训练与刺杀行动，其中的每个角色都有背景故事





■ 诡异的场景元素和擦边球主题一直是开发组的口味，显然IO并没有丢掉这个好传统

这终于牵扯出了本作的故事。Victoria住在紫檀木孤儿院，处在整个《宽恕》游戏中的反派Boss Blake Dexter和他的鹰犬的控制下。Blake是霍普镇上影响力巨大的实业家，他开办兵工厂，凭借财力和媒体上各种名不副实的吹捧几乎掩盖了他的各种罪行，从环境污染到血腥凶案——他雇佣ICA企图除掉他的竞争对手，而ICA选定的杀手就是47。

47成功完成了这一单契约（见已发布的《狙击挑战》关卡），但讽刺的是，这位刺客最终站在了Blake的对立面——在霍普镇关卡里，47几乎摧毁了这里表面上的宁静。虽然原因未明（相信和47的新经理人有关），ICA也将47视为叛徒，他们派出了杀手组织“圣女”（The Saints）一路追杀。

圣女是《宽恕》里看上去最亮眼的部分了。不仅因为容貌，也是因为在E3展预告片中亮相的圣女们全部有名有姓，在新近发布的一集ICA档案中，IO组给她们每个人都设定了背景故事，这让你扮演47亲手杀死她们的时候也会更多一些感慨：Jacqueline Moorehead，充当杀手的同时负责为Travis招募新的圣女；Marie Garnier，圣女中最年轻的成员，却是最危险的一个，在加入圣女前就是ICA的契约杀手；Heather McCarthy，一个精通格斗术的美国女孩，擅长的武器是匕首，讽刺的是，在预告片里她最终被47用她的自己的匕首杀死；Jennifer Anne Paxton，一个女子拳手，曾经参加地下拳击比赛，她右脸上有一块神秘的疤痕，可能就是拳赛给她的留念；孪生姐妹Aggie和Di来自塞尔维亚，童年时经历的战火让她们下手残忍，毫不留情；最后还有一位神秘角色“Boo”，这显然不是她的真名，因为即使ICA的官方档案也没有透露这方面的信息。“Boo”被招募前是夜店里的舞女，据信她在遇到47之前已经死亡，但无法解释她为何又复活出现在E3展那段预告片里……

故事里有很多关键点至今未明。比如Diana是否背叛了组织？Victoria为何如此重要？

总之，这个故事里有很多关键点至今并未明确。这些谜团都会在这个冬季揭开。提醒你一点，47似乎杀死了所有的8个圣女（见E3展预告片），也可能是7个——ICA档案预告片中显示，圣女的队长Dixon正在一家医院里接受抢救。她处于深度昏迷中，谁能保证她不会在某天醒来？ P

不管玩家们怎样痛骂《黑色行动Ⅱ》的单人剧情无比狗血、引擎如何落后，多人部分的设计又是如何山寨《杀戮地带》和《战地》，但本作的改进也表明，独自扛起CoD大旗的T组真的拿出了自己革自己老命的魄力

使命召唤黑色行动Ⅱ

名称：Call of Duty: Black Ops Ⅱ　类型：FPS　制作：Treyarch　发行：Activision
平台：PC/PS3/X360　发售日：2012.11.30　撰文：江苏防弹手柄


在激烈的战况中如何遥控指挥无人机？答案就在右下角这面小小的盾牌后面


护卫机器人们就是你的移动空中炮塔


T组对武器模型并没有花太多心思，很多都是熟悉的现役枪械

也许是“使命召唤”在单机和多人领域的瓶颈让动视感受到了无穷压力，在《黑色行动Ⅱ》中，T组进行了一场自我颠覆。在线上模式方面首当其冲的是角色培养体系的革新，加入名为“十项自选”（Pick 10）的新系统，允许玩家脱离框架的限制，自由选取所需要的武器、技能与附件。

也许每个CoD的网络对战爱好者都产生过这些想法——“我从不使用副武器，可为什么要带着一支水枪一样的SMG？”“我就喜欢狂砸手榴弹，可为什么携带的数量与那些根本就不丢爆弹的蹲坑党们一样？”Pick 10系统不会强制玩家使用模板式的角色和技能包，初始阶段玩家会得到10个消费点，你可以从上百种战术资源中挑选自己偏爱的组合。那些不喜欢用副武器的玩家，就可以将点数省下来，给主武器购买额外的插槽和战术附件。而喜欢扮演炸弹人的家伙，就可以对相关的武器和技能进行重点投资。对枪法和身手有足够信心的玩家甚至可以连枪都不买，拿10个点数换一堆技能，然后直接进入战场，靠捡枪上演“无双”好戏。

当玩家进入对战后，会发现熟悉的连杀奖励消失了，取而代之的是分数奖励（Score Streaks），玩家只需要累积到对应的分数（如召唤一架无人机需要300pts）就能立刻获得支援。与以往连续击杀敌兵不同，分数的获取并非只有靠杀人，夺旗、救助队友等符合团队利益的行为都能获得点数。

在武器方面，我们看到了未来战场依然出现了XM8、MK48这样的“中古武器”。

在支援的类型上，本作中既有与以往武装直升机、AC-130炮艇机类似的直接火力支援，也会对应本作的未来战争主题，安排许多战场机器人，如果你对它们的支援能力没信心，那么就可以进行一键式遥控。这些凶狠的钢铁怪物包括“守护者”，一种装备有人员探测器和火神炮的全地形车辆，是步兵的噩梦；地狱风暴导弹，类似于以往的掠食者导弹，区别在于它在末端制导阶段会分裂成6枚弹头，对付一个区域内的不同移动目标；AGR步行坦克，由直升机投放的四足战狗，使用两门机关炮作为武器。

在武器方面，我们看到了未来战场依然出现了XM8、MK48这样的“中古武器”，不仅如此，许多枪械光从外形上看也没多少科幻感。T组表示，许多



■ 进入UAV视角，直接在空中点杀敌人，前提是你能保证自己那个停留在地面上的真身的安全



■ 每击杀一个敌人可以赚到100分，发动一次分数奖励支援的最低要求是300分

■ 单人故事有两条不同的时间线，目前T组已经确认丧尸模式将会使用未来背景，有许多科幻武器可供丧尸猎人们选择

武器从外形上给人的感觉非常普通，但上手之后很快就会发现不同之处。比如一种镇暴盾形状的护具能直接立在地面充当临时掩体，使用者也得以腾出一只手，使用主武器同敌人驳火。“战争机器”（War Machine）会被误认为是一支火箭筒，实际上它是一种可发射空爆弹药的智能武器（得以杀伤掩体后方的有生力量，类似于美军现役的XM25）。以小手枪面目示人的“死亡机器”（Death Machine）其实是一支迷你版的加特林机枪，与生俱来的功能就是将前方物品瞬间变成筛子。

最后值得关心的是僵尸模式。这是T组忍到最后才放料的一项内容，大概也是玩家们最期待的。本作的僵尸模式是基于开放世界的全新玩法——运输模式（Tranzit）。4名玩家（含一名女性角色）不再局限在封闭空间中合力抵挡丧尸大军的全方位袭击，现在你需要游走于完全开放的丧尸末世。“想象这个世界是由几十个以往僵尸模式的地图组合而成，其中包含独立的主线故事，大量的支线任务以及探索要素。”

僵尸电影中幸存者们必备的载具是公共汽车，Tranzit模式就安排了这种专门的转场、赶路道具。上车之后，玩家们可以指定大地图上任何一个位置作为自己的目的地，然后巴士就会以无人驾驶方式前行。不过沿途的风光无法被一键跳过——无孔不入的僵尸会从车窗、底盘、车顶位置杀入车厢。如此狭窄空间内的枪战，稍有不慎就会造成队友的误伤。

在悲伤模式中，两派“人类”角色并不被允许向对方直接开火，玩家只能设法借刀杀人。

公共汽车相对安全，长距离移动时可以避免许多不必要的战斗，但玩家们会失去刷分和获取道具的机会。于是你也可以徒步在雾气弥散的死亡都市中前进，除了能获得各种高级武器和生存物资，还能获得制造奇迹武器（例如圣水这种能对不死系生物造成群死群伤效应的道具）的原材料。

传统的生存模式在本作中将支持自定义比赛。简单地讲，除了地图场景内容无法更改外，其他的一切元素都可由玩家来自主决定。你可以设置僵尸的数量、道具的种类，甚至给参与者安排变态的游戏规则。悲伤模式（Grief）是本作的全新恶搞玩法，扮演CIA（中情局）和CDC（疾病控制署）的两派玩家在僵尸围城时还要力求全灭对方。P

纵马征战过后一身疲惫，美妙的纽约乡村景色是最好的疗伤药

刺客信条Ⅲ

名称：Assassin's Creed Ⅲ　类型：ACT　制作：Ubisoft Montreal　发行：Ubisoft　平台：PC/PS3/X360　发售日：2012.11.23　撰文：江苏 防弹手柄


战争的阴云已经袭来，殖民军摧毁了部落少年的村庄，这促使他成为反抗者


“午夜骑士”保罗·瑞维尔给莱克星顿的民兵带去了消息，独立战争大幕即将拉开


华盛顿据说也是一块Apple of Eden的拥有者，在本作DLC里华盛顿最终成为一位独裁暴君

E3展上，在索尼的一个特别单元，《刺客信条Ⅲ》展示了本作中新加入的海战单元。近日，开发组通过Q&A的形式详细回答了海战部分的详情。

Demo展示是美国独立战争时期的切萨皮克湾海战。这是独立战争中最关键的一场海战，爆发于1781年9月5日的切萨皮克湾附近。法国海军在关键时刻插手，打败了英国皇家海军，这场胜利使在弗吉尼亚作战的英军无法从海上得到补给，而乔治·华盛顿的军队反而得到了稳定的后勤保障。英军战事不利，被华盛顿的军队包围后唯有投降，最终导致他们承认了美利坚合众国的独立。

游戏中的Connor就是参战的法国舰队天鹰座号（Aquila）的船长。有一段故事会合理地解释他参战的原因，但现在制作组还是想卖个关子暂时不说，他们只是暗示，敌方舰队里暗藏着圣殿骑士的余孽。Connor的海战关不是《刺客信条——启示录》中堡垒防御那样只需要指挥资源就够了，他必须操纵船只的航行，确定升帆还是降帆，躲避海中的暗礁和敌船攻击，并行驶到对自己有利的位置以便展开攻击；接下来你要指挥手下们开火，用舰炮猛轰敌人。

Connor的舰船上共有4种类型的炮弹可以利用：圆形炮弹是最基本的火力，能直接击沉敌方的小舟；链锁弹瞄向高处，专门轰击敌方的船帆和桅杆；火焰弹，顾名思义，会点着敌方的舰船，是威力持久的短程炮弹；葡萄弹，作用如霰弹，不仅有面杀伤功效，而且自己船上的任何金属物和垃圾都可塞进炮膛，发射到敌方船上。

> 完成海战的主线之后会开启一系列“私掠船”支线任务，继续打击海上的非法武装。

完成海战的主线之后，会开启一系列“私掠船”支线任务，你可以操纵Connor继续打击海上的非法武装。这个任务中还有一段支线剧情，将会描述一位奇特的圣殿骑士在海上奔波的一生。

延续自前作的策略元素，你在海战中可以利用经验点升级天鹰座号，为它配备更多的舰炮和新型弹药。天鹰座号和“私掠船”任务也会和游戏中的经济系统相连，你可以通过已经开辟的海陆和更多的地点实现海上贸易。

制作组强调，本作中的海战将是高度拟真的。这并非达·芬奇的兵器系列任务里简单的小游戏，一旦来到海上，你会看到真实的动态天气系统。制作组



不论晴天或暴雨，全天候作战是海战关的一个卖点。Connor需要自己驾驶载具，掌握航向



链锁弹呼啸着飞向敌阵。链锁弹一般由两枚实心铁弹组成，《加勒比海盗》电影中常见……

猛烈的炮击过后是惨烈的接舷战，Connor船长挥舞着印第安战斧，身先士卒

从两年前开始为这个系统工作，动用了大量的人手，最后按照著名的蒲福风力等级表，模拟出了从风平浪静到巨浪滔天12个级别的不同天气。海风和海浪咆哮而至，你必须花更多的时间战胜自然界的干扰，才能谈及有效地打击敌人。

而别忘了这是“刺客信条”，即使在海战里也是有暗杀的。当你的舰炮轰下敌船的桅杆，能让你缓缓靠近时，惨烈的接舷战开始了……

多人游戏方面，我们知道“刺客信条”系列真正成为一款叫好又叫座的动作游戏，是从二代资料片《兄弟会》开始的，因为该作成熟的多人模式设计，将刺客行动的隐秘性与多人对抗的竞争性成功结合到了一起。《刺客信条Ⅲ》也不会放弃这个重点。

四对四的“控制”（Domination），是从传统的山丘之王（King of the Hill）演变而来的新模式。双方玩家需要控制地图上的3个区域，在一方打下一块地盘后，对立的玩家们就会化身为刺客，依靠NPC组成的人群为掩护，对入侵者展开刺杀行动，在规定时间内干掉全部目标就能重新获得领地的支配权。

这个玩法的新意是利用环境互动效果实施暗杀，比如地图上会出现一些可实施物理破坏的点（打开“鹰眼”后可以看到），你可以推倒一堵墙，将另一面的目标压死；“高空投物”式的腹黑暗杀手段同样可行。

Comic-Con 2012展会期间，Ubisoft带来了本作的最新多人玩法——“狼群”（Wolfpack）。

“狼群”与追捕模式模式类似，实际上，它更强调高效率的合作与争分夺秒的紧张感。

“狼群”属于一种合作性质的游戏模式。在一开始，你的队伍会被分配数个目标和一个倒计时条。在限时内完成任务，下一批目标就会对玩家开放，同时尚未用尽的时间会换算成对应的奖励分数（但不会像RAC游戏那样将多余秒数计入下一局）。看上去，“狼群”与阿萨辛迷们所熟悉的追捕模式（Manhunt）模式非常类似，实际上，它更强调高效率的合作与争分夺秒的紧张感。

身为一款剧情摊子越铺越大的“科幻历史动作冒险”游戏，AC3的编剧们也不忘对这一模式进行背景铺垫——可以通过DNA回溯先祖记忆的Animus被民用化，成为了一款娱乐性的虚拟现实设



Desmond Miles和他的团队，他老爸的戏份看起来只多不少



福吉谷的惨烈战役，绳镖是快马乱战中最致命的武器

狼群模式，难点在于杀人的时限。它允许玩家继续单人游戏的高调路线，但如果不能“同步处理”，那么就会导致任务失败

备。既然大家都是在打电玩，那么在细节设置上也不可能太严谨。“狼群”模式中的每一个玩家都无需像以往那样混迹于人群之中，低调地接近，然后再悄无声息地夺人性命。因为你的暗杀对象都是AI，他们并不会从人堆中一眼识破哪些是真人玩家，因此不仅仅是在街上夺路狂奔，就算是在那些大众脸们的头顶上进行飞檐走壁的表演，也不会引发任何人的注意力。唯一需要注意的，便是发扬团队的合作精神，短时间内合作解决多个目标。因为你的敌人是以群体方式出现的，他们的视线彼此重叠，很难有各个击破的机会。一旦他们发现有同伴遇害，就会立刻转入逃亡状态。

一旦在“狼群”模式中惊扰了敌人，那么收获就很少。即便在追击过程中猎杀目标，超出时间（比正常追击限时要短许多）就不会获得分数，而是直接判定玩家所在的小组失败。因此最佳的行动策略，应该是团队里的每个人都选好位置，对目标群进行同步击杀。当目标数量超过玩家小队的人数上限时，还需要一些行之有效的战术，比如故意惊动目标，然后将他们驱赶到死胡同里集体扑杀；或是一群玩家负责突袭，另一群玩家在外围捡漏。

美国独立战争是北美居民、法国支援军和印第安原住民（至少在不少好莱坞大片中，他们的关系是如此和谐）共同对抗英国殖民者的一次重大历史事件，以“解放”作为主题的本作中加入这一合作模式，还真是很应景呢！

本作的多人模式还将引入动态天气效果，浓雾会让双方的能见度降到最低，给刺杀与反刺杀的行动提供更多的不确定性因素。阵雨会让你重金买到手的燧发枪全部变成烧火棍，而当艳阳高照时，刺眼的阳光会让来自高空的袭击变得防不胜防。

“狼群”模式最佳的行动策略，是团队里的每个人都选好位置，对目标群进行同步击杀。

在职业和技能体系方面，目前已知本作将增加“指挥官”“木匠”和“放荡女子”3个全新职业，主动技能会提供第三个特技插槽。新的技能“不可阻挡”（Unstoppable）是一种可以无视街头密集人群和陷阱的特技，在逃亡过程中应该会成为一个首选的保命技能。“延迟毒药”是一种慢速毒药，中招后的敌人并不会当场死亡，也不会立刻出现症状——在他倒毙前，同伙们不会察觉到任何异样。

史诗米奇2双重力量

■名称：Epic Mickey 2: The Power of Two ■类型：ACT ■制作：Junction Point/Blitz ■发行：Disney Interactive Studios ■平台：PC/PS3/Wii U/X360 ■发售日：2012.11.18 ■撰文：北京红黑军团



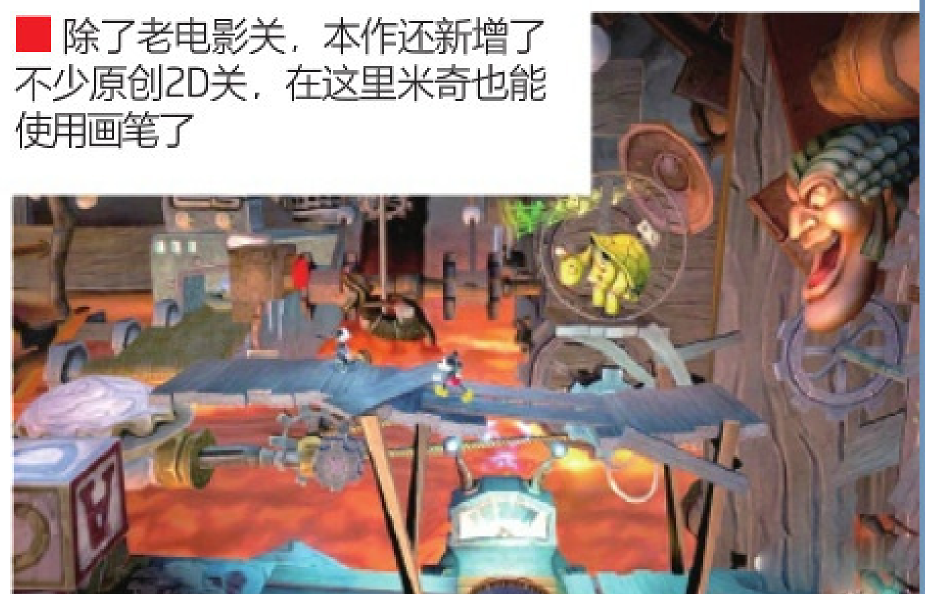
■迪士尼相关的影视动漫的内容总是与迪士尼乐园密切互动，"加勒比海盗"如此，"史诗米奇"也不例外，Fort Wasteland其实是基于迪士尼乐园的"边界乐园"（Frontierland）设计的场景



■幸运兔能够用耳朵当螺旋桨，带着米奇到达更远的区域



■游戏场景仍类似前作，米奇有画笔，幸运兔有电波遥控器



■除了老电影关，本作还新增了不少原创2D关，在这里米奇也能使用画笔了

2010年圣诞档期发售的《史诗米奇》，在市场上获得了出色的成绩。由于迪士尼营销部门的优异表现，Wii独占的《史诗米奇》最终在全球销售超过200万份，即使是在本土游戏占绝对优势的日本也卖出了超过5万份，这对一个欧美游戏来说已经是非常好的成绩了。Junction Point也因此躲过了随之而来的迪士尼大裁员。然而即便如此，《史诗米奇》的媒体评价却不尽如人意。欧美舆论对该作毫不留情地给出了6或7分的中庸评价，距离3A级游戏尚有一定距离。

我们曾在8月中的E3专题中介绍了《史诗米奇2》的概况，现在值得多费一些笔墨深入下去了。

我们知道，本作带有副标题——The Power of Two。顾名思义，这次游戏强调的就是一个字——"二"。这个"二"不仅表明这是系列第二作，其背后还有更深的含义。

首先便是对双人游戏的支持了，这也是与前作最大的不同点。玩家现在不仅可以操作主角米老鼠，还能操作前作的重要NPC——迪士尼的老牌明星幸运兔奥斯华（Oswald the Lucky Rabbit）。与大多数支持双人的游戏不同，本作中玩家不需要在主菜单里选择双人模式，只要按下手柄按键，就能在双人与单人模式中随意切换。在双人模式下，游戏会分成两个屏幕，两名玩家分别操作米老鼠与幸运兔，共同在废弃世界里冒险；单人模式下，幸运兔则会根据人工智能跟随玩家一起探险，还能帮助玩家解决各种难题。

> 在操作上，米老鼠与幸运兔的能力有显著区别，最明显的莫过于跳跃能力。

在操作上，米老鼠与幸运兔的能力有显著区别，最明显的莫过于跳跃能力。米老鼠与前作一样，天生就拥有双段跳的技能；幸运兔则只能在空中跳跃一次，但是他的单跳能力要比米老鼠强，且拥有一项特殊本领，能够用他的耳朵当成螺旋桨，在空中悬停和滑行。在上一作中，米老鼠手中有一支神奇画笔，具有"涂刷"与"消除"物件的能力。这一招牌能力也被保留到本作。同时幸运兔也有自己的装备，那是一个能够操控电波的遥控器，能够发射电流和电磁网。

本作登陆Wii U这样的新平台，因此是喜爱平台游戏的玩家和迪士尼的忠实粉丝决不能错过的。

索尼克全明星赛车变形

■名称：Sonic & All-Stars Racing Transformed ■类型：RAC ■制作：Sumo Digital ■发行：SEGA
■平台：3DS/PC/PS3/PSV/Wii U/X360 ■发售日：2012.11.20 ■撰文：北京红黑军团


■开完飞机又开汽艇，索尼克的蓝，蓝过海水


■Ulala驾驶的载具在空中变形后更显得心应手


■索尼克和暗影（Shadow）再次一决高下

本作是世嘉于2010年推出的“全明星赛车”游戏的续作，其创意和玩法类似于“马里奥赛车”，网罗了世嘉游戏中的众多知名角色，而且同样是一款多平台作品。发售平台包括3DS、PSV等新平台，也包括即将在11月上市的Wii U。不同平台在出场角色上也有些许差异，有些平台有独一无二的角色——比如专为Wii U平台设计的Wii吉祥物Mii，而PS系平台上的动作游戏《忍》（Shinobi）的主角秀真，将只会出现在PS3版的游戏中。

和前作相同，玩家可以选择自己喜爱的角色在似曾相识的游戏背景赛道中飙车。在本作中发动各角色的特殊能力将不再利用道具，而是采用能量条的形式，积满后便可发动。玩家可以通过收集星星和表演特技的方式来积攒能量条，落后的玩家比领先的玩家积攒的速度稍快。

新加入的“变形”系统自然是本作的最大特色。在赛道中经过海洋或是天空等特殊区域时，玩家驾驶的载具会根据地形情况自动变形。比如在一条以《铁甲飞龙》为主题的赛道中，恶龙会摧毁路中的桥梁，此时玩家可选择变形成飞机从上方飞过，或是变形成船只从河中渡过，在操作方式上也会有很大差异。

> 在赛道中经过海洋或是天空等特殊区域时，玩家驾驶的载具会根据地形情况自动变形。

本作将增加一个冒险模式。在这个单人游戏模式中，玩家可跟随剧情逐步解锁新的角色，升级载具。前作中的赛道将会全部收录于本作中，还会新增以《超级猴子球》《黄金战斧》和《冲破火网》（After Burner）等游戏为主题的16条赛道。在多人模式中，玩家同样可以使用特殊能力，这与前作有所不同。多人模式将支持联网以及最多4名玩家分屏游戏。

本作登场的角色还包括“索尼克”系列中的索尼克、Shadow、Tails和坏博士Eggman，《太空频道5》中的Ulala，《街头涂鸦》中的Beat和Gum（Jet Set Radio），《疯狂出租车》中的B.D. Joe，《欢乐桑巴》（Samba de Amigo）中的Amigo，《永恒的阿卡迪亚》中的Vyse，《梦精灵》中的Nights和Reala等等。

这些经典之作大多来自世嘉最后的主机DC上，所以本作汇集这些作品中的角色也算是一种别样的缅怀吧。

F1竞速明星

■名称：F1 Race Stars ■类型：RAC ■制作：Codemasters Birmingham ■发行：Codemasters
■平台：PC/PS3/Wii U/X360 ■发售日：2012.11.18 ■撰文：北京 红黑军团

■ 如云霄飞车一般的超级连环大弯和赛道上各种不知名的整蛊道具都在等着你，其实也很有趣，是不是这比拟真版更能表现出F1运动的不可预知性？



■ 嘿，这真的是F1吗？谁说这是F1赛车游戏……



■ 梦幻般的竞技场，远景中是迪士尼城堡？



■ 这游戏的本质其实是——不使坏怎么能赢？！

这个世界上最普遍的真理是，核心向拟真类的赛车游戏卖不过休闲型道具类的赛车游戏，这其中的单机游戏吸金程度似乎又赶不上网游。因此，几乎专注于赛车游戏开发的Codemasters肯定会望着《马里奥赛车》垂涎三尺。有时候他们肯定也会觉得，拟真什么的最讨厌了，我们还是彻底堕落一次吧……于是，《F1竞速明星》就应运而生了。

本作选在7月份圣迭戈的Comic-Con展会期间公布，用意再为明显不过——F1系列的拟真向游戏虽然每年都有发售，但所走的路线也越来越高端了，这对花血本买下F1版权的厂商来说并不是好事，但你可以将《F1竞速明星》理解成一款取得了F1授权的《跑跑卡丁车》。一切的游戏元素都和此类休闲赛车游戏类似，卡通化的画风、架空的赛道，以及三头身的赛车明星们扑面而来。画面上充满了讨好休闲玩家的元素，色彩艳丽明快；赛道虽然据说是有现实中的根据，可是你完全分辨不出哪个是哪个；科幻元素乱入，甚至还有许多类似索尼克游戏里那样摆脱地球引力的大回旋；车手阵容方面，由于拥有F1授权，所以F1旗下的所有车手都可以实名出战。游戏封面上列出了7人，当然也卡通得有点几乎分不出谁是谁，官方已经公布的著名车手分别有刘易斯·汉密尔顿、费尔南多·阿隆索以及2011年的新科F1冠军塞巴斯蒂安·维特尔，分属6个不同的车队。此外游戏封面上出现了一位神秘的女车手，官方没有公布她的任何资料。我们知道，现实F1里只有西班牙女将Maria de Villota担任Marussia车队的试车手，而且刚刚经历了一次严重的车祸，失去了右眼，那么封面上的女车手想必是架空人物的可能性更大……

> 赛车手们虽然驾驶F1赛车飞驰，但本作在核心玩法上与《马里奥赛车》几乎相同。

赛车手们虽然驾驶F1赛车飞驰，但本作在核心玩法上与《马里奥赛车》几乎相同，卡通画面里的赛车也更像是卡丁车，赛道上有很多障碍挑战，也有加速等提升车辆能力的道具可以让落后者逆转乾坤。游戏模式上分为计时赛、世界锦标赛和网络对战。游戏支持单机4人分屏、以及基于网络的最多12人的联线对战。

《F1竞速明星》也是Wii U新平台的首发的20余款游戏之一，也许这更能让人理解它为什么是这样卡通……



星际争霸Ⅱ 虫群之心

■名称：StarCraft II: Heart of the Swarm ■类型：RTS ■制作：Blizzard Entertainment
■发行：Blizzard Entertainment ■平台：PC ■发售日：TBA ■撰文：晶合实验室 digmouse

按照暴雪游戏的惯例，Beta测试期间变化极为频繁，本文以《星际争霸Ⅱ——虫群之心》10月5日的第5次平衡性更新后的数据为准，其实玩家们在9月5日玩到的Beta和他们之前了解到的游戏已有大量迥异的地方。就拿兵种来说，曾引发相当多争议和讨论的复制者（Replicator）在今年第一季度就已被拿掉了，看起来是太难以平衡战术地位和高昂的造价（200/200，4人口还是一次性的）。威风凛凛的风暴战舰原本定位是轻甲空军的克星，主要针对有一段时间神族玩家痛不欲生的爆飞龙打法，但随着主流战术体系对飞龙防御思想的逐渐成熟（双矿一波的压制及闪现追猎），似乎风暴战舰原本的设计思路也不再实用，于是如今的风暴战舰是和航母一样的三本旗舰空军，拥有15格的恐怖射程（原本是10格，升级可到22，不过在第二次更新后修改为固定的15）和对巨型单位的伤害加成，显然是针对PvZ后期乏味的感染者+巢虫领主组合的。

战狼你好，战狼再见

针对《自由之翼》中人族机械化打法在面对神族双AOE和不朽者部队时毫无作用的现状，新的2本机械单位战狼（Warhound）拥有名为铁线导弹（Haywire）的被动技能，在面对机械单位时除了不俗的普通攻击伤害外会自动放出额外的3枚导弹造成30点伤害，就连不朽者的坚毅护盾也无法减免，于是每一场TvP都变成了战狼的秀场，被神族玩家戏称为“战狼爸爸”，加之恶火在变形状态下不仅能充当肉盾，还极为有效地解决了冲锋狂热者的威胁，Beta刚开始时TvP呈现出了一边倒的态势，因此战狼先是在首次更新中被削弱了攻击速度，第二次更新更是直接被踢出了游戏。

战狼被删除的第一宗罪是设计理念的根本缺陷——一个克制神族机械单位



■ 闪电路线的神族混合部队对战狼机械化有奇效


■ 寡妇雷全新的作用机制，成为防御空投和空军骚扰的高手

■ 母舰核心将直接让这样原本致命的前压无功而返


■ 风暴战舰在与航母的正面对抗中遭遇了完败



■ 母舰核心的出现反而让PvP更加脑残了一点

的小体型纯攻击单位，你想起了什么？没错，这不是“光头哥”劫掠者嘛，劫掠者配合兴奋剂还是不可或缺的风筝减速单位，而战狼除了圈起来A过去外，毫无操作空间和兵种组合上的支持作用。二者定位的重叠，加上战狼极为无趣的单位特性，对注重单位多样性的设计团队来说注定是个悲剧。

按照暴雪惯例，一个单位被改动或删除不意味着结束，在大环境需要的前提下，战狼未来或许还有翻身的可能，但几乎可以肯定，它会经历一番脱胎换骨的重新设计，如今这个面貌的战狼，恐怕不会再回到玩家视野中了。

> 按照暴雪惯例，一个单位被改动或删除不意味着结束，战狼未来或许还有翻身的可能。

而提到恶火，俗称“火车”的它如今又有一个绰号“火车侠”。原本是高速骚扰单位的恶火，从老前辈维京那里学来了变形科技，变形为战斗形态后虽然移动速度降低到了2.25，但血量和护甲都有提升，攻击方式也从慢速的直线变成了不那么慢的正面锥形喷火。恶火原本在正面作战中也就是欺负欺负小狗，会变形后立刻成为人族新机械化部队的中坚，面对在《自由之翼》中让人族地面部队头疼到死的冲锋狂热者有奇效，更不用说一烧死一片的小狗了。和战狼一样，天生会变形的恶火也在实战中被证明非常有效，以至于太过于有效的东西。因此现在的恶火有两种制造形态，车辆形态和步行机甲形态在初始状态下是分开建造的，单独建造的战斗形态火车需要军械库，要想让火车变形成火车侠，得在拥有了军械库的前提下在重工厂的科技实验室里研究，这就让火车在中期之前只能作为骚扰单位存在。但不论如何，火车的改动使《虫群之心》中人族的机械化体系更加成熟，即便没有了战狼，机械化部队在TvP中也有了一席之地，不再是单调的MMM（枪兵+劫掠者+医疗运输机）和闪电巨像冲锋狂热者的博弈，这也使得神族需要重新考虑自己面对人族时的科技选择，例如不朽者+白球+冲锋狂热者这样的非主流部队搭配或许有奇效。

最后是几经折腾的新单位寡妇雷（Widow Mine），从名字可以看出它和《星际争霸》原作中的蜘蛛雷有千丝万缕的关系。在早期版本中它也就是一个不折不扣的蜘蛛雷，不仅对地有160点的恐怖伤害，甚至还可以攻击空中单位，但占用重工厂建造恶火的时间，外加2

先知的掩埋在最新的一个版本里还会继续进行调整


先知的揭示技能使得神族空军科技也拥有了反隐能力


新的母舰核心用来杀农民倒是不错，但还是怕维京啊怕维京


虫群宿主虽然好用，也别独自行动

人口的消耗限制了它的实用价值。因此在最新版本中，寡妇雷也不再是消耗单位，攻击方式从自爆改成了伤害基本不变，但可自动补充（40秒）的导弹，是防御空投和空军骚扰的一把好手。

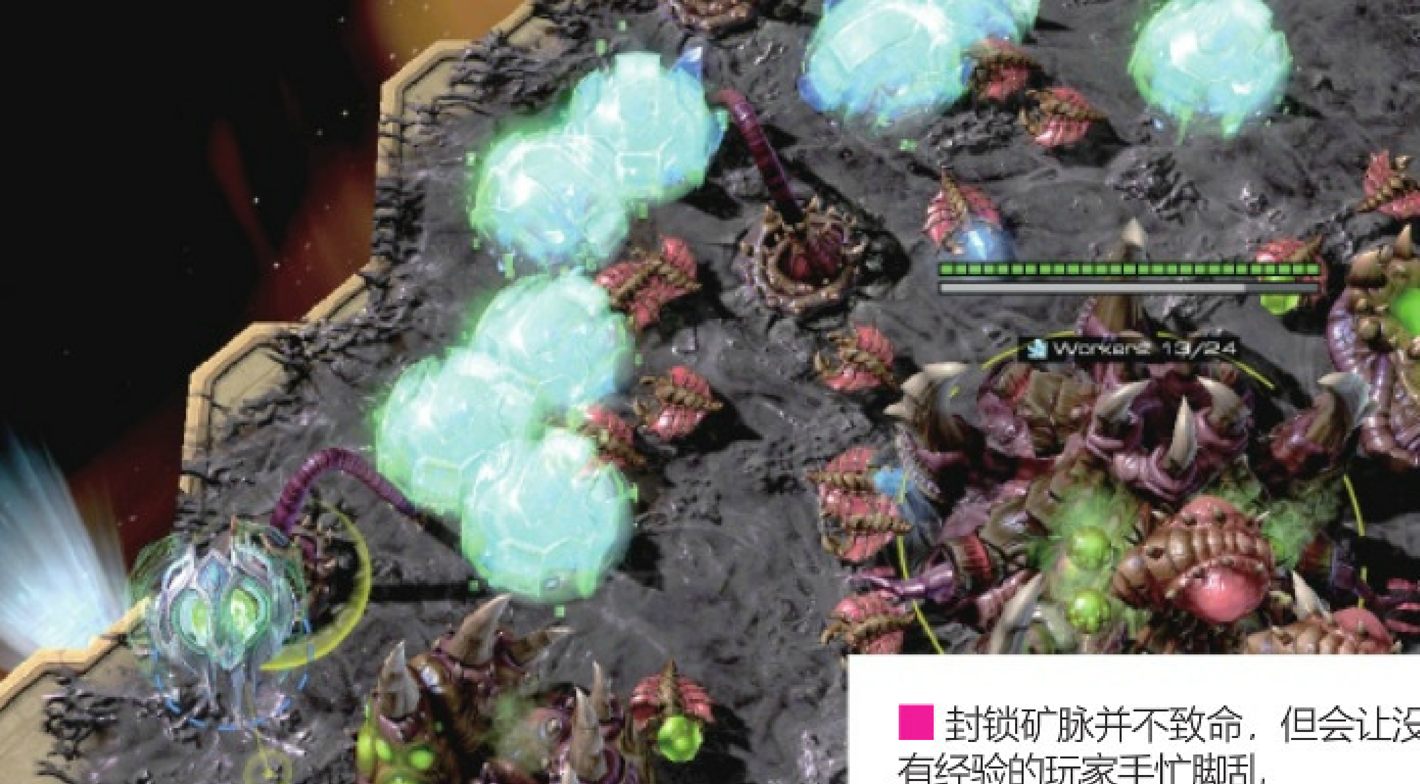
大母舰和小母舰

神族新增兵种中最受瞩目的莫过于亮相时惊艳无比的母舰核心（Mothership Core），早期演示中它作为基地定点防御支持者的战术价值极具潜力，但玩家上手Beta时却发现它变成了移动缓慢（令人发指的0.47）的早期施法单位，辅助基地防御的净化炮台技能和召回更是屡次修改，在最近两个版本中母舰核心更被设计成了一个要随大部队行动的防御辅助单位，召回技能如今是将它周围的友方单位传送回己方基地。尚可接受的1.875速度，尚可接受的伤害（对地8伤害，0.85攻击速度），加上3个极具潜力的技能，使它在任何对战中都是不可或缺的。

于是问题来了：母舰核心的设计初衷，是给神族玩家更好的应对早期Rush的方案，在PvZ炮台开矿、PvT单兵营开矿的运营体系日渐成熟的今天，这个设计意图很明显是针对仍然围绕单矿一波进行的PvP内战的，早期的母舰核心设计很好地弥补了折跃机制对防守方主场优势（Defender's Advantage）的削弱，而如今母舰核心的机动性和拥有不俗攻击力的特性，让这个设计理念反倒成为泡影。或许对这个极具潜力又非常难以把握的单位的设计思路，暴雪仍在不断摸索，毕竟，Beta就是用来折腾的嘛。

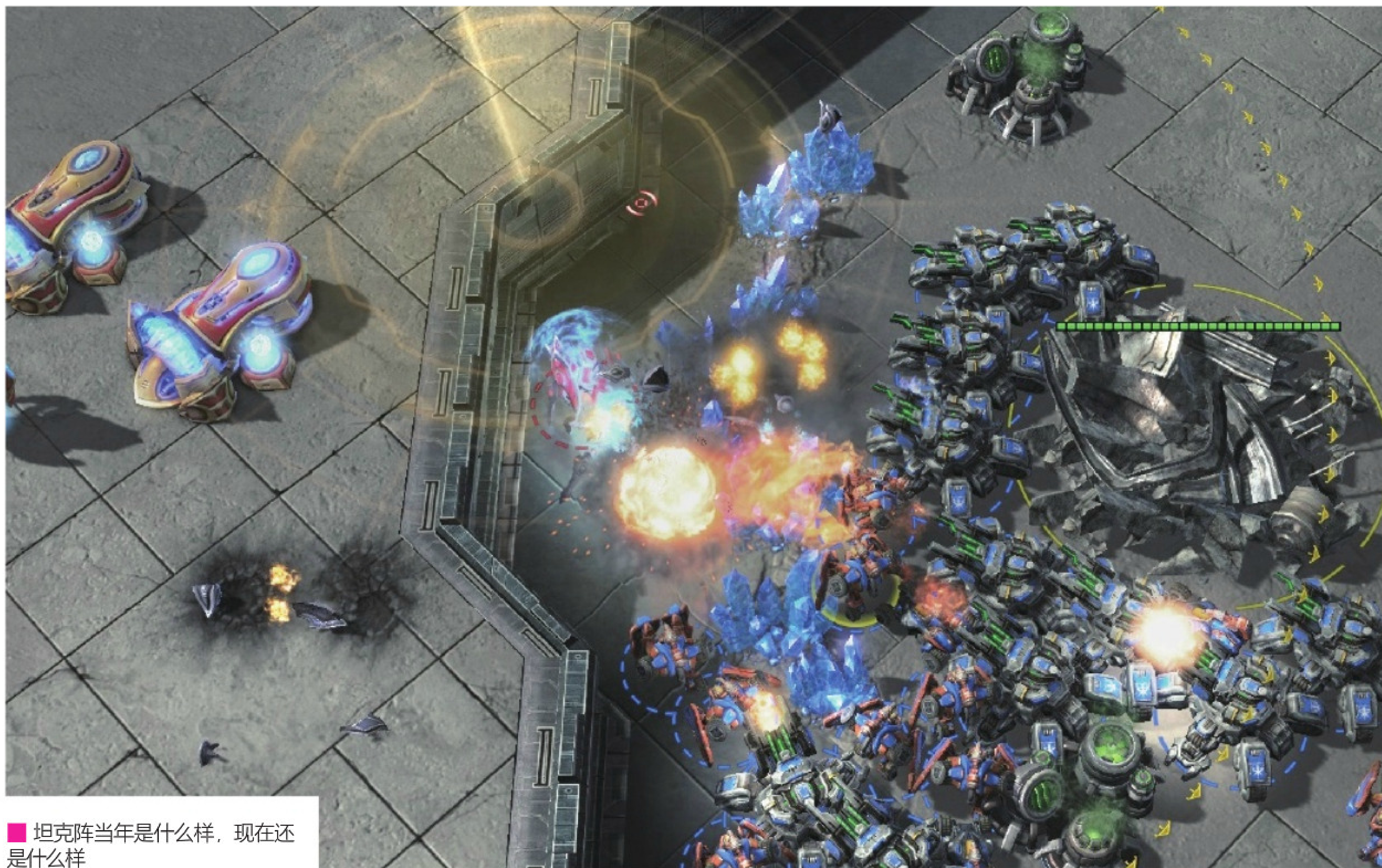
如今母舰核心的机动性和拥有不俗攻击力的特性，让这个设计理念反倒成为泡影。

命运相似的还有新的空军施法单位先知（Oracle）。封锁矿区的掩埋技能尚且算是稳定，只有一些数值上的微小调整，但其辅助技能经历了隐形场（Cloaking Field）到相位护盾（Phase Shield）再到虚空虹吸（Void Siphon）的3次变动，显示设计团队还在试验这个辅助单位的战术意义。2号平衡更新加入的相位护盾可阻挡和解除真菌增生、EMP和震撼弹这样的负面效果，但实战中基本只是用来针对PvZ后期头疼的真菌增生，范围过于狭窄，第5号平衡更新取而代之的虚空虹吸则是早期虫族腐蚀者吸取敌人建筑生命获取资源的技能，3点的DPS和资源获取率被戏称为“史上最贵的农民”，说好



封锁矿脉并不致命，但会让没有经验的玩家手忙脚乱


在与神族传统后期组合的对抗中变形火车是非常好的肉盾


坦克阵当年是什么样，现在还是什么样

听点是聊胜于无。

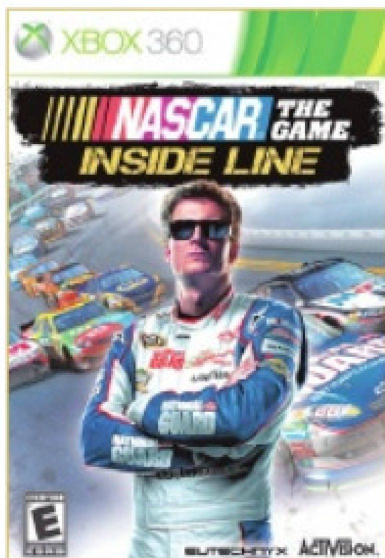
在2号平衡更新战狼出局的同时，我们的老朋友航母却回来了。一方面是玩家的高涨呼声，一方面风暴战舰的表现实在无法让人满意，这就出现了神族拥有三种三本旗舰空军单位的奇观（航母、风暴战舰和母舰）。风暴战舰如前文所述不再是针对轻甲空军的AoE单位，转变成了针对巨型目标的远程定点轰炸机，只是这背后的战术博弈同样存在不小的问题：PvT和PvP中不论是战列巡洋舰、航母还是巨像，在《自由之翼》中都有成熟的应对体系，这就让风暴战舰的对手只剩下了巢虫领主。的确，两三艘风暴战舰在地面部队的掩护下不论远程狙杀巢虫领主还是清理地堡阵都非常有效，但这和先知存在同样的问题：过于有针对性，除此之外的实际用途乏善可陈，更不要说在和航母的正面对抗中完败了。大哥永远只能有一个，两大旗舰空军谁能最终留下？

主角出马，一个顶俩

作为这部资料片的主角，虫族在Beta中体现出的设计成熟度是另外两族无法相比的。相比开发早期，虫族的新单位没有显著变化，但在实战中都体现出了自己优秀的战术价值。

长相被诟病为容易引发密集恐惧症的虫群宿主（Swarm Host）作为二本的攻城单位，对虫族这个科技层级的单位空白是非常好的补充，不论是作为中期攻坚主力还是基地防御都可以给对手造成很大麻烦，迫使对手准备反隐手段这一点让PvZ原本非常可怕的2攻闪现追猎一波和3不朽者极限一波感到了不小的压力，如果你想玩狠的，9～10分钟的双矿虫群宿主一波还可以倒打一耙，与提速狗和蟑螂的化学反应也非常出色，虽然它就是《星际争霸》中的潜伏者（俗称“地刺”）与巢虫领主的合体，但实在太好用，玩家倒也没什么话好说。同样很像“星际”单位污染者（Defiler，俗称“蝎子”）的飞蛇（Viper）一登场，就体现出了和老前辈一样超高的战术价值，拖拽（Abduct）对高级单位的威胁迫使对手必须严密注意阵型与走位，致盲迷雾（Blinding Cloud）的作用与污染者的血雾大体类似——在TvZ中让坦克枪兵与毒爆的死亡之舞成为泡影，让地堡坦克阵的射程优势化为无形，这都颇有“星际”中蝎子血雾海的影子。

> 作为这部资料片的主角，虫族在Beta中体现出的设计成熟度是另外两族无法相比的。



纳斯卡赛车 内线

■NASCAR The Game: Inside Line■RAC■Eutechnyx■Activision■PS3/X360/Wii■2012.11.6■美版

习惯了欣赏蒙特卡洛、伊莫拉、斯帕等充满复杂弯道的赛道的车迷们，可能不理解在椭圆形路线上"一圈一圈傻跑"的纳斯卡赛事，究竟有什么乐子可言。事实上，在很多美国人看来，拼赛车血统、拼车手弯道技术都是与真正的赛车精神——速度、超越完全背道而驰的，只有纳斯卡才能让人感受到赛车的真正魅力，因为在看似简单的路线规划上，任何时候都会出现超越，谁都有可能成为最后的冠军。

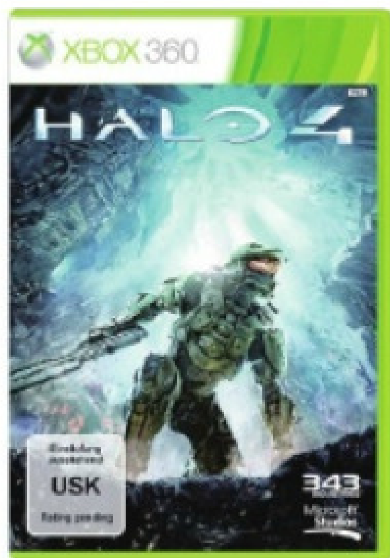
在本作中，玩家将扮演纳斯卡高手，去体验全美最受欢迎的汽车运动。纳斯卡赛事无论从规则还是技术上来看都显得简约，但它绝不简单，游戏的重头戏，是让玩家们在进入这个椭圆形的场地之前掌握全部行走江湖的技艺。在感受由四十几辆赛车所发出的巨大噪音以及大地的震撼之前，你需要通过一系列的训练事件，从最基本的发车、超车、内线切入，到各种紧急突发事件的处理，都有专项而系统的内容供玩家反复操练。如果你做足了功课也没有胆子进入实战，还可以在赛道上空跑，并且安排幽灵车给你充当陪练。P



进入生涯模式前有大量的试炼任务等着你



突发事件随时都有可能发生



光环4

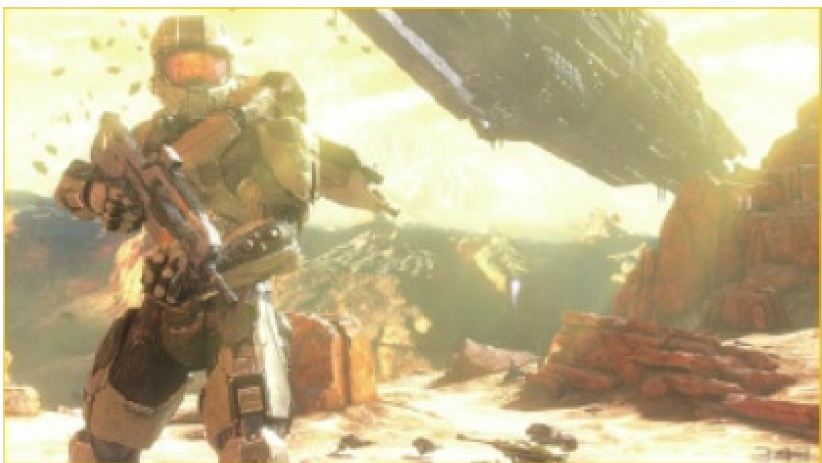
■HALO 4■FPS■343 Industries■Microsoft Game Studios■X360■2012.11.13■美版

士官长和人工智能Cortana的太空漂流并没有持续多久，随着编剧的召唤，搭载他们的破损战舰"航向黎明号"进入了一颗神秘的"先行者"星球。"任何伟大的征途都是从第一步开始的，这就是我们的第一步。"从Bungie手中接过微软阵营最受欢迎的"光环"系列的开发权之后，343 Industries没有辜负玩家们的期盼，除了更棒的太空史诗气场，将Xbox 360机能彻底榨干的视听表现以外，《光环4》游戏方式的侧重点也发生了翻天覆地的变化：它将更注重在神秘的氛围中的探索和发现。"先行者"取代星盟成为了士官长的劲敌，它们的先进科技和神出鬼没的战术，将会让玩家跟随士官长从头开始学习战斗的技艺。

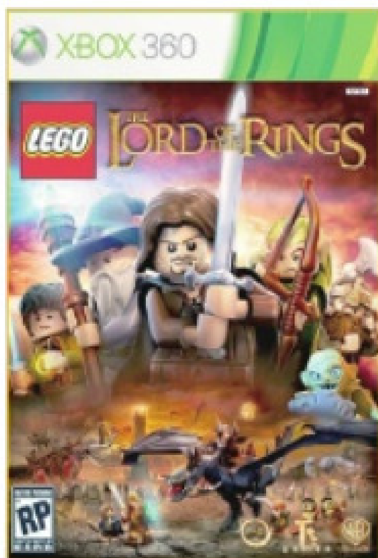
已经推出的"光环三部曲"与官方小说之间是相互补充的关系（除了第二部那种完全属于官方攻略本的滥竽充数之作）。在新的游戏三部曲中，编剧小组也将更多地挖掘游戏剧本与周边小说，包括以"先行者"为中心的《光环——根基》（Halo: Primordium）等作品在内，与《光环4》之间都有相当大的关联。P



光剑的贴身肉搏功能对付先行者一样好用



士官长的盔甲在外观上出现了明显的变化



乐高魔戒

■LEGO The Lord of the Ring■AVG■TT Games■Warner Bros.Interactive Entertainment■3DS/DS/PSV/X360/Wii■2012.11.13■美版

万众瞩目的GTA5到目前为止还没有公布完整的消息，因此本年度地图面积最大、格局最广的沙箱类游戏很有可能就是乐高版的"魔戒"。很意外？《乐高魔戒》不仅会浓缩电影三部曲中的人物和故事，还会完整再现魔戒世界观中的著名场景，包括林谷、魔雾山脉、霍比屯等。游戏中可供扮演的角色将会超过60名，包括了不少没有在电影中登场但在小说中出现过的人物。在这个强调表演效果的时代，沙箱游戏过于开放的流程自然会影响到所谓的"电影化体验"，尤其是对"魔戒"题材而言。时下以《睡狗》为代表的作品，都倾向在实际任务中融入大量的脚本，《乐高魔戒》也将采取这种风格。

乐高砖（LEGO Bricks）是乐高益智组合玩具最基础的组件，游戏中凡是涉及到解谜的场景，都是通过砖块堆积而成的。因此如何在遍布机关和陷阱的场景中实现"芝麻开门"，就考验玩家的观察和对魔法的使用，更重要的是动手拼装的能力。相信乐高迷们在处理这些问题时会有不少的先天优势。P



方头方脑的"干豆腐"果然是萌翻了



连格鲁姆这样的角色也是可以被扮演的



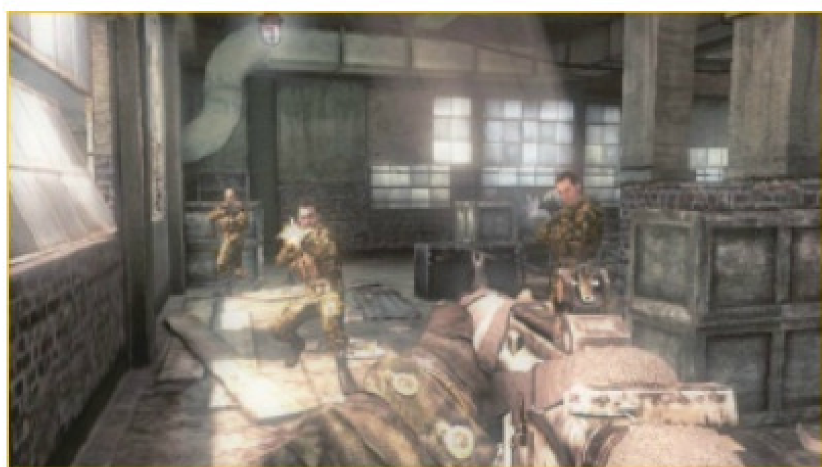
使命召唤
黑色行动解密

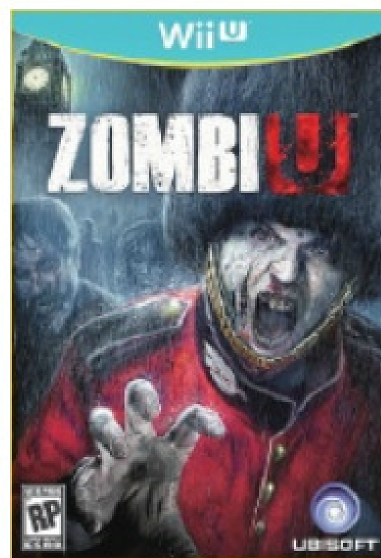
■Call of Duty: Black Ops Declassified■FPS■Nihilistic■Activision■PSV■2012.11.13■美版

PSV平台自从面世以来，还没有一款真正意义上的FPS大作的登场。现在，《使命召唤——黑色行动解密》将要填补这一空白。正如游戏的副标题所指，本作将会作是一款BO的外传作品。单人战役将会从原作中3名CIA黑色行动特工的角度，补完BO和BO2之间的剧情，包括Mason如何参与肯尼迪遇刺案、Hudson与Woods日后在南美与阿富汗的经历，“剧情控”玩家会对动视所诠释的冷战世界观有全新的认识。

今天的CoD俨然就是一款大型线上射击游戏的客户端，它的掌机版自然也会继承这一特色。所谓麻雀虽小、五脏俱全，从传统的僵尸模式到MW2的“击杀确认”模式，都会收录进入本作的多人对战模式之中，以Creat-a-Class为代表的职业系统也会得到完整的保留。游戏还支持最多8名玩家通过Wi-Fi方式对战。PSV的双摇杆足以提供流畅的主视角射击操作，制作组也针对新硬件的触控特性，优化了一些操作，比如肉搏攻击就是直接触摸屏幕上的近景目标，无需准星对准。P


游戏的画风延续了BO主机版的脏乱差风格


近战可以通过触控直接实施



僵尸U

■ZombiU■ACT■Ubisoft Montpellier■Ubisoft■Wii U■2012.11.18■美版

在改编自同名漫画的美剧《行尸走肉》如此火爆的年代，就连偏向全年龄的Wii U平台，也呼唤重口味僵尸游戏的出现。《僵尸U》看上去与《死亡岛》非常类似：游戏全程都使用主视角，玩家起初只有一根板球棍和一支空枪，故事的舞台位于“第二次黑死病”爆发的伦敦。

既然是一款Wii U独占游戏，自然会对应其机能和操控方式的特点。分析系统就是本作的最大特色，只要玩家将WiiU的“大砖板”控制器对准电视机之后按下L键，就能在其中独立的显示屏上看到“分析”出来的结果，比如一个关闭的大门后究竟有没有僵尸大叔大婶们布下的陷阱等，相当于是一种需要手动发动的“侦探模式”。游戏另一个有趣的设定是装备回收系统：一旦玩家所扮演的角色死亡，你将以一个全新的角色在上一个检查点位置重生，而之前所扮演的那副臭皮囊已经变成了一具行尸走肉。因此想要找回刚才使用的装备，就需要找到并且杀死自己的“过去式”。考虑到刚才玩家都将好东西留给了自己用，因此此时在面对另一个“自己”时，纠结感可想而知……P


游戏的故事发生在伦敦，丧尸们同样很不友好



枪的子弹有限，肉搏武器又存在耐久度的缺陷



守护者联盟

■Rise of the Guardians■ACT■D3Publisher■D3Publisher■3DS/DS/PS3/WII/X360/IP■2012.11.20■美版

《守护者联盟》是梦工厂即将带来的同名电影的官方游戏版，它讲述了一个叫做“Pitch”的恶棍意图通过在孩子们心中散播恐惧，从而接管世界。为了阻止他的邪恶计划，圣诞老人、牙仙、复活节兔、沙人、雪人以及一群超级英雄破天荒地首次团结在一起共同迎敌。 在冒险途中，玩家将通过奋战后得到的奖励分数解锁各种技能，提升自身的各项数值。

游戏的打斗操作只需一键就能完成，不同的连招是通过特定的按键节奏进行输入的，虽然操作起来相当简单，但单靠一个人的力量是很难战胜Pitch如同蝗虫般的傀儡军团。每个人都有3项特殊招式，同伴将“大招”组合起来释放的效果更强。因此最重要的是管理团队的技能发展，从而施展各种华丽度和杀伤力满点的合体必杀技。既然是一款电影改编游戏，游戏的质量和内涵可想而知。不过梦工厂官方授权的游戏，一向是以华丽的视觉表现而著称。触手可及的梦幻金沙，急速奔驰的超炫飞行，缤纷绚丽的魔幻圣地，以及别出心裁的人物造型都非常亮眼。P


画风相当艳丽，与电影氛围相当搭


游戏支持4人线上合作

本月头条

战网世界锦标赛门票销售一空

作为暴雪首次在中国举行的嘉年华级别盛事，2012战网世界锦标赛（BWC）得到了广大《星际争霸Ⅱ》和《魔兽世界》玩家的热情关注与支持。在9月17日开启门票预订后两天内，所有门票预订额度就被一抢而空。由于在之后的支付程序中，有一小部分预订成功的玩家未能在指定时间内完成支付，失去了购买门票的资格，因此10月15日又展开了少量余票的销售，同样在短期内即告售罄。

头条看点：在线购买战网世界锦标赛门票并到达现场观赛的玩家将获得一张特别的游戏内虚拟礼品卡，兑换特别的游戏内礼物：《星际争霸Ⅱ》游戏内纪念BWC的特别头像、《魔兽世界》游戏内的虚拟宠物——幽灵虎宝宝。

■《熊猫人之谜》首周销量270万

暴雪娱乐宣布，在《熊猫人之谜》上线后的一周内，新资料片共售出270万份（不包括10月2日推出的国服版本），《魔兽世界》的全球用户总数也重新突破了1000万。《魔兽世界》此前3个资料片的销量分别是：《燃烧的远征》首周售出240万份，首月售出350万份；《巫妖王之怒》首周售出280万份，首月售出400万份；《大地的裂变》首周售出330万份，首月售出470万份。虽然从数字上看起来《熊猫人之谜》的首周销量要少于前两个资料片，但考虑到过去一年《魔兽世界》用户数量一直在下降，并且未在圣诞假期前后推出，取得这样的成绩已经是很出色了。这个资料片内容新鲜而丰富，相信还会吸引更多的玩家。



浓郁的东方风格与欧美奇幻相得益彰

■《熊猫人之谜》Paragon转战10人模式



Paragon网站的声明

在《熊猫人之谜》推出前不久，《魔兽世界》最顶尖的公会之一Paragon宣布，他们在资料片中将从25人模式转战10人模式。在巨龙之魂的竞赛过程中，他们的很多成员开始对游戏失去兴趣，之后就陆续退出——参与巨龙之魂战斗的34名玩家里有14名已不再玩《魔兽世界》，其中很多都是多年来的核心成员，另外还有些玩家也无法再为游戏付出那么多的时间，之后他们只招募到了12个新成员。实际上，Paragon一直都被招募新成员所困扰，从奥杜尔后期开始一直到巨龙之魂都保持着固定的20多人的核心团队。由于无法招募到足够的符合要求的玩家，他们决定削减团队规模转战10人模式。有的玩家把这看作是10/25人进度合并后25人团逐渐消亡的一个标志，但就像蓝帖指出的，其实Paragon要想招募到高手并不困难，但他们为了维护自己的公会文化，要求必须是讲芬兰语的玩家，选择范围就大大缩小了。

暴雪月评

刷怪高手



“世界第一90级”Fs永久地留在了87级

9月25日开始，《魔兽世界》的第四个资料片《熊猫人之谜》在包括中国大陆地区在内的全球各地陆续上线。这个资料片从风格到套路上都跟前3个资料片有很大不同，全球范围内重新迎来新的冲级热潮。

在有些服务器上，服务器第一：90级考验的是网络，是基友，是对任务的熟悉程度，是刷本的配合娴熟，但在有些服务器上，比的却是谁掌握了更有效率的取巧方法，比如如何刷怪。特别是世界第一个满级的人，历来都是用某种灰色办法取胜的，最著名的就是自封全世界最厉害玩家的Athene。然而很意外的是，MoP冲级取胜的却不是他，而是一个名不见经传的叫做Fs的暗夜精灵德鲁伊，4小时就到了90级，是正常速度的3倍多。

他的方法跟Athena过去用的如出一辙，利用的都是不组队Tag怪物、其他人帮杀，自己可获得全额经验的设定，以及CATA加入的人越多就杀得越快、刷得越快的动态刷新机制，刷这种怪物时，它们死时会给周围的玩家一个伤害加倍的Buff，效率自然惊人。实际上，在冲级榜上名列前茅的基本都是利用了各种刷怪方法，比如有在卡桑琅打一只秒刷的精英螃蟹的，有在螳螂高原桥头堵怪的，有刷副本怪5人同时升级的，甚至有刷猴子公会40人同时并列第一90级的，可以说是各出奇招。不过包括Fs在内其中不少人后来被暴雪剥夺成就，回档到85级（Fs是奇怪地回档到87级）并永久封号。

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《熊猫人之谜》后续内容简述

■福建 Coldwind

《熊猫人之谜》刚刚推出没有多久，暴雪一方面在积极地修正各种问题，根据玩家的反馈作出必要的调整，一方面已经在着手开发第一个主要内容补丁。

5.1补丁主要内容

新的日常和派系：当联盟和部落的玩家作为先遣队探索神秘的潘达利亚大陆时，加尔罗什和瓦里安却在各自集结军队，准备争夺这块失落已久的大陆。已完成潘达利亚任务的玩家会看到双方军队抵达卡桑琅海岸，战争一触即发，将出现新的日常集中地和分别对应两大阵营的新派系，让玩家可以参与准备这场大战。

搏击者公会：暴风城和奥格瑞玛的地下搏击圈子将会提供机会，让玩家可以与《魔兽世界》中最强的一些生物进行一对一搏斗，来测试自己的PvE技术。搏击者公会的第一条规则是不能提及搏击者公会，第二条规则……

宠物战斗系统：界面和一些内容将得到改进，包括一种提升你所捕捉宠物的品质的方法（目前想要抓到稀有品质的宠物只能不断进行战斗，从怪物的血量判断，单调重复）。

装备升级：玩家将可使用勇气点数来提升已获得装备的物品等级和品质（这是在嘉年华宣布资料片时介绍过的特色，似乎到底要不要加入后来有所反复）。

传说级任务线的后续：黑王子萨里安对卡桑琅海岸两大阵营间即将爆发的冲突有着浓厚的兴趣，他将会提供更多的使命让玩家来完成，延续最终会奖励传说级装备的任务线。

声望系统的改动

MoP中成就、坐骑、宠物等基本都共享了，鼓励玩家玩不同的角色，但声望并没有共享，而资料片的各种新声望都需要做大量的日常任务来提升，是个漫长的过程。所有翔龙坐骑都需要翔龙骑士团声望才能骑乘，这样即使坐骑共享了小号也没法骑，而所有角色都要这样提升声望的话就彻底变成日常世界了，但不用担心，暴雪已计划对声望系统作出调整，在未来的补丁中声望将会改成这样：

1.大号与某个派系的声望达到崇敬。

2.同一个战网通行证下的所有角色与那个派系的声望获取速度将提升一倍。

3.已达到崇敬的大号在提升到崇拜的过程中的声望获取速度也将提升一倍。

由于需要较多时间测试，这个改动初步只会影响MoP新增的派系，后续将会逐步应用于前面几个资料片的派系。

其它

－挑战模式所应用的装备压缩技术有很多潜能，而且还可以很容易地用来压缩玩家的等级。比如可以压缩装备让90级的玩家跟15级的朋友一起打死亡矿井，两人面对的难度一致，不过这样做之前暴雪得先想出一个让高等级和低等级玩家都能获得奖励的系统（要不然谁去呢）。另外，也可以让10个90级的玩家回去打卡拉赞，在压缩到70级水平的情况下，真切地重新体验70级时的感觉。

－必须加入一个团队才能进入团队副本的限制会在近期移除。

－来自集换式卡牌的玩具可能会改成账号绑定。

－很多人希望重新加入TBC时的铁匠专精，暴雪也打算对铁匠专业进行改造，类似于现在的烹饪。

－暴雪会“考虑”跨服区域的另一个功能：人口过于集中的区域会把大家分流到不同镜像中，但他们不希望进一步减少服务器上玩家间的交流，已经有很多设计减少了这种交流——话说这本来不是说好的跨服区域的主要功能吗？

－暴雪不认为跨服区域引起的稀有怪物的竞争是个问题，因为他们本来就希望大家争夺这些稀有怪物。P



MoP的很多任务奖励玩具，都快放不下了，暴雪表示这是整个背包系统太过时



跨服区域让很多人反感，但至少MoP的稀有怪物没有受到太大影响，毕竟需要邀请才能跨服，而且刷新时间也很短



宠物战斗是很好的消遣，暴雪也很重视，一直在进行调整和改进



目前要反复尝试很多次才能抓到稀有品质的宠物，而宠物的数量那么多，如果你打算抓到所有稀有品质的会非常耗时间，加入升级的选项会很有帮助

本月头条

《刺客信条Ⅲ》宣布DLC发行计划

育碧软件日前宣布了《刺客信条Ⅲ》的DLC发行计划，透露了其中一些DLC的内容，并且确认DLC的发行也会采取Season Pass的策略。本作的DLC和以往同样将包含单机剧情、多人连线地图及新角色，其中一个全新的单机章节名为“暴君华盛顿”（The Tyranny of King Washington），包括3个主要故事，描述1783年美国革命成功后，国父乔治·华盛顿屈服在伊甸苹果的诱惑下，成为独裁的皇帝。为了自由，主角Connor必须对抗这位昔日的事业伙伴。


化友为敌，改变历史都是很讨巧的设计，而且别忘了这是DLC呀，DLC为什么一定要那么正经……

头条看点：《刺客信条Ⅲ》的“抢钱”本质还体现在发售前最后时刻公布的Ubiworkshop典藏版，主要吸引力是一本实体版的“刺客信条”百科全书以及漫画《4号试验体》。

■《特技摩托——进化》宣布PC黄金版



《特技摩托——进化》的第一个DLC《疼痛起源》（The Origin of Pain）已于9月底登陆XBLA，追加了大量全新编辑模式道具、36条全新赛道以及一辆全新的BMX自行车——自行车模式被首次引入该系列游戏中

育碧软件宣布，其XBLA平台的销售冠军《特技摩托——进化》的PC版本《特技摩托——进化黄金版》（Trials Evolution: Gold Edition）已经开始制作，并将于2013年上半年发售。作为制作组RedLynx的知名系列，此前的《特技摩托2》曾于2008年在PC平台首次登场，而《特技摩托——进化》PC黄金版就是给予玩家的PC回应。黄金版将提供《特技摩托——进化》的完整游戏内容，并专门为PC优化并加强，所有该作的成功要素，包括在线多人模式、全球排行榜以及用户自定义内容等都得以保留。PC黄金版还包含《特技摩托——进化》的畅销前作《特技摩托》的高清版，这使游戏的内容增加了一倍，将包含超过120条赛道、技巧游戏和多人关卡。

■《雷曼——丛林探险》登陆中国移动平台

育碧软件宣布，其第一款专为移动设备设计的“雷曼”系列游戏《雷曼——丛林探险》正式登陆iOS及安卓平台，售价18元人民币。游戏由育碧蒙彼利埃工作室和Pasta Games开发，采用与《雷曼——起源》相同的UbiArt框架引擎开发，拥有移动设备的最优秀画质和流畅的触摸控制，并且为iPhone 5等最新设备进行了优化。《雷曼——丛林探险》也在中文App Store同步上市。此外，由育碧魁北克工作室开发的免费在线卡牌游戏《魔法门之冠军对决》已经在PC和iPad平台发售。

育碧月评

Season Pass

我们得承认，DLC永远是个争议性话题。比如一贯喜欢随盘带上DLC内容又总是被玩家发现的CAPCOM，就承受着巨大的舆论压力（《生化危机6》又出了类似事件）。不过不管怎么说，现在DLC的销售额都蒸蒸日上，DLC的营销如果得当，也会有双赢的结局。Season Pass就是一个新兴的打包销售手段。

我们知道，《战地3》靠一款预售了所有DLC的白金版笼络了不少新用户。而Season Pass，也就是“季卡”的销售策略，就更简单，只要打包买下这款游戏的所有DLC（一般是5个左右），一次性付费就会大大减少，比如《刺客信条Ⅲ》的Season Pass只要29.99美元，比单独买一个DLC的花费少很多，不过想想整个原版游戏不过也就60美元，DLC的利润还是很可观的，而且一般来说，付费用户是先花钱买了季卡，DLC是几个月后才出来，这对资金回笼的意义也十分重要。

Season Pass的概念最早出现在欧美地区，是从主题公园门票等销售策略上演变而来的，近来已经成为热门游戏DLC必然会采取的营销手段。过去一年的《黑街圣徒3》《马克斯·佩恩3》以及最新的《边境之地2》等游戏都有季卡策略。虽然多少都会被认为“骗钱”，但是季卡显然是厂商与玩家都可以接受，而且相对来说互惠互利的一个办法，不管怎么说，也比前几年某些游戏做一套装备就卖一个DLC要良心一些吧……



典藏版和DLC看起来已经深入人心了的样子……是吗？不是吗？

孤岛惊魂3

■名称：Far Cry 3 ■类型：FPS ■制作：Ubisoft Montreal ■发行：Ubisoft ■平台：PC/PS3/X360
■发售日：2012.11.29 ■撰文：北京 MerlinPinkst

■“孤岛惊魂”系列又回到了孤岛。这次的风格看上去完全是故事向的，前作的自由度，比如可以自定义的姓名等，某种程度上损害了一部分代入感，因此《孤岛惊魂3》从一开始就将你带入了美剧的情节轨道



■Dennis来自苦难的非洲大陆，他淳朴善良，期待为海岛和平而战



■Buck嗜血也嗜酒，可是别以为有机可乘，他的匕首永远不离身



■Hoyt Volker才是海岛真正的控制者，掌握着凶残的暗杀与走私集团

中旬刊的前瞻中曾经提到，《孤岛惊魂3》的主创们包括不少美剧迷，因此本作的故事元素和悬疑色彩是系列中最浓厚的。在游戏发售前，官方揭秘了本作中除主角之外，几位主要角色的故事。

Vaas Montenegro

Vaas出身于Rakyat部落，是部落首领Citra的哥哥。他天生嗜血，因此早早就离开部落，投奔太平洋上最大的毒品贩子Hoyt Volker手下。Vaas神经质的性格被他利用从事非法交易，其中包括贩卖奴隶。Vaas的生涯总是和绑架、索要赎金、奴隶买卖挂钩，但他热爱的并不是金钱和毒品，如果没人支付赎金，他宁愿把折磨和残杀人质当做最大的乐趣。本作主角Jason Brody对Vaas来说是个意外，他被捉住后竟然成功逃走，因此Vaas发誓：“如果大自然没有吞噬你，那么我会！”即便如此，Vaas混乱的行为下仍旧存在一丝人性。

Buck

在故事的发生地白嘴鸦岛上，Buck（意为“雄鹿”）才是Hoyt Volker最凶残的手下。他早年加入澳大利亚军队，后被开除军籍，于是他辗转来到海岛，成为Hoyt Volker的雇佣兵杀手。Buck以残忍的拷打著称，一把锋利的匕首永不离身，不是用来自卫，就是用来割下人质的肉自食。对匕首的爱好让Buck和Jason做了个交易，只要帮他寻获一把远古匕首，Buck就会释放Jason仍被绑票的朋友。

Dennis Rogers

猛虎、海盗、食人鲨，他无所不晓。Dennis就是海岛生存的活字典，他不仅能教你自保，也会教你如何反击这些威胁者，也是最终将Jason引领到丛林深处Rakyat部落的关键人物。但他不是本地人，而是生长于同样战火纷飞的利比里亚。Dennis是逃亡中的Jason的救命恩人，但Dennis的施舍也需要回报，他希望Jason最终能为部落而战。

Dennis就是海岛生存的活字典，他不仅能教你自保，也会教你如何反击这些威胁者。

Citra

Citra是部落的祭司，也是女王或者说女神。而她的确神秘难解，通于神性。Citra招募勇士为部落而战，目的是赶走岛上的盗匪与毒品贩子。因此Dennis将Jason介绍给Citra，Citra不仅认为Jason将为她而战，而且连他自己都不知道他有更大的可被开发出的潜力……

本月头条

《FIFA 13》成为EA销量冠军

EA宣布，其旗下最成功的体育游戏系列《FIFA 13》在发售的前5天已经售出了450万份。EA说，游戏在英国发行的48小时之内售出123万份，在美国的首日销量比去年大幅增长42%。此外，游戏的iOS版还创下了公司史上iOS游戏的全球首发纪录。在游戏发行后的9月30日，已经有多达80万名玩家同时在线，进行了超过6600万场在线游戏。EA表示，《FIFA 13》得到75个90分以上的媒体评分。相对而言，玩家的评价似乎并没有这么好，但多数人认为在本世代主机的末期，这个系列已经很难再有翻天覆地的变化。



Wii U版的操作和战术调整设计都是焕然一新的

头条看点：相对于它的竞争对手，FIFA系列对新平台的开拓不遗余力，《FIFA 13》将是任天堂新主机Wii U的首发游戏，针对该平台设计了独特的操作要素。

■“质量效应”同人电影《红沙》问世


不愧是美帝，小成本制作就如此场面浩大呀！

由美国Tempe市的先进科技大学数字视频系学生制作的“质量效应”电影：《红沙》（Red Sand）日前问世。《红沙》描述了“质量效应”时间线早期的故事，由于火星上的普洛仙（Protheans）废墟是外星种族的遗迹，其中蕴含了威力强大的零号元素（Zero），成为人类能量的新源泉，因此也导致了私掠者的出现。电影通过主角Jon Grisson的视角讲述了他和他的伙伴保卫废墟不受侵扰的故事。值得一提的是，这部粉丝制作的微电影请来了为游戏中的指挥官Shepard担任配音的演员Mark Meer作为主角。

■EA宣布取消《NBA Live 13》

EA日前宣布，知名篮球游戏系列的最新作《NBA Elite 13》已经取消。这款游戏将不会继续发行，开发组会继续评估已有的工作，和改善游戏的质量，等待更合适的时机重新推出它。EA Sports的品牌执行副总裁Andrew Wilson表示：“我们曾承诺要提供高品质的游戏体验。这既是爱好者的期待，也是我们对自己的要求。但是做一款品质卓越的游戏并非易事，《NBA Live 13》还达不到这个标准。在过去的几天中反复评估这款游戏后，我认为我们不可能在10月份把一切做到位。比起赶工在本季度内发售一款半吊子的产品，我们宁愿再专注于此一整年的时间。”这意味着明年，我们仍有很大机会看到一款《NBA Live 14》。

艺电月评

勇于担当

2010年，知名篮球游戏系列NBA Live更名为NBA Elite，但它的首部作品就在临近发售时由于质量问题宣告取消。3年后，EA Sports在这个产品线上做出了惊人的举动，他们再次宣布取消了《NBA Live 13》，这次距离发售也只有一步之遥。

预兆在9月份就出现了，当时EA Sports曾宣布游戏延期发售，这不由得让人联想到两年前的这个时候，《NBA Elite 11》几乎是在距离原定发售日还有一周时宣布延期，并在延期一个月后宣布取消。事后来看，这款游戏完全没有为发售日而准备好，甚至距离“再制作几个月就发售”也还有很远。

如今，同样的事发生在了《NBA Live 13》身上，所有人都想知道为什么。答案很简单，就是过于仓促：要重启一个系列，远比循规蹈矩每年改善一下的FIFA游戏要难，两年时间的确太短了。况且2010年的游戏取消后，项目移交给了Madden NFL系列的开发团队EA Tiburon，这家位于蒂伯龙市的团队整个2011年都在分析评估已开发的内容有多少可以被利用，成立完整规模的开发组时已经很晚，因此2012年E3上的试玩版看起来相当原始。

既然没有准备好，那么不如讲大实话，就如Andrew Wilson所说，“这是个艰难的决定”，但总比按期发售然后毁掉这个系列要强得多。EA的历史上不乏这样的先例，所以对他们自己、对篮球游戏的爱好者而言，这都是一个明智的决定。P



EA Sports整整3年没能为这一品牌推出一款新作，比起账面上的损失、白白交纳的版权金，更恐怖的玩家群体的损失。但EA Sports已经富得流油，完全支撑得起多一年的开发进度。这是件好事——对玩家来说，有竞争的篮球游戏才会真正快速进化

资料片会针对四季和天气变化增加新的控制选项，玩家可手动调节一些细节。比如可设置季节交替的时长（默认为7天，最短为3天，最长为28天），是以华氏还是摄氏显示温度，激活或关闭冰雹、雨雪、大雾天气等。这些设置在同一个存盘文件中的所有世界都是通用的



在绵绵春雨中打着小花伞上街是很惬意的事



夏日海滩，当然是游泳和休憩的好地方



万圣节要来了，你们准备好了怎么过了吗？

模拟人生3缤纷四季

名称：The Sims 3: Seasons　类型：SIM　制作：The Sims Studio　发行：Electronic Arts
平台：PC　发售日：2012.11.13　撰文：北京 Morgana

这款名为《缤纷四季》的资料片是“3”字辈家族的老八，也是《模拟人生2——缤纷四季》的孪生兄弟，连名字都一模一样。即便如此无新意，本作仍是系列玩家期待已久的——终于能再次看到四季变换，享受种植花草、收获果实的乐趣了。

随着四季变化，模拟人的社交活动也丰富起来。在万物复苏的春天，倾听轻风摇曳树叶的声音，上街淋着毛毛雨，穿梭在五彩斑斓的雨伞海洋之中，运气好的话还能在雨后看到彩虹。在炎热的夏日去海边游泳，在沙滩上享受日光浴，吃着美味的冰淇淋欣赏比基尼女郎。在秋天里收获一筐筐丰硕的果实，将落叶堆成小山，看孩子们在上面跳啊跳……当冬天来临时与朋友们一起去滑雪，在自家院子里堆雪人、打雪仗或搭个小冰屋，共度温馨圣诞。在这个需要温暖的季节，模拟人们也变得格外友好。

除了圣诞节，每个季节都有相对应的节日，比如春天的情人节、夏天的暑假以及秋天的万圣节，模拟人也会在不同季节和节日中身着不同的服装，尤其是在万圣节，更是各种奇装异服上演的舞台——广大爱好服装设计的玩家又有新的目标了。四季变化的同时，病痛和灾难也会随之而来。你的模拟人有可能因为严寒而感冒发烧甚至冻成冰棍，在下雨天不幸被雷劈中，在季节交替时发生过敏，或是在长时间烈日爆晒下将皮肤晒伤。在积雪过深时有可能将宠物埋没，车辆在结了冰的地面行驶会打滑。如何解除这些病痛也是资料片赋予玩家的新挑战之一。还好，模拟人并不会在游泳时淹死……

除了圣诞节，每个季节都有相对应的节日，比如春天的情人节、夏天的暑假以及秋天的万圣节。

本月头条

《边境之地2》成为Steam销量冠军


除非你不喜欢卡通渲染风格，否则有理由放弃再战潘多拉？

Gearbox Software的新作《边境之地2》，在发售后的一周内成为Steam平台的销量冠军。Steam没有透露《边境之地2》数字版的发行量，但在截止9月29日的榜单上它力压同类题材的《火炬之光Ⅱ》以及同样由2K Games发行的策略游戏《幽浮——未知敌手》。本作在Game Rankings网站上的平均分达到了88.87%，可以说与《火炬之光Ⅱ》一起带动了新一轮的ARPG热潮。“边境之地”系列的首席剧本作者Anthony Burch日前参加一档电视节目录制时透露，Gearbox已经料到本作可能得到的好评，并且制作组也的确有了继续开发《边境之地3》的想法。不过Gearbox稍后回应说，有想法未必就要立刻实现——等你们都刷得烦了再说吧。

头条看点：最近屡出神作的Gearbox恐怕还没有把心思放在《边境之地3》上，现在有种传说是，他们很可能接下来会公布一款“毁灭公爵”的新作。

■传《幽浮》射击版将改成TPS游戏


Kotaku收到的截图，界面与《幽浮——未知敌手》类似

美据Kotaku未经证实的报道，2K Marin开发的《幽浮》射击版在屡次延期后可能被改造成一款基于团队的TPS游戏，发行方式该为30美元的数字下载，而不会再发行60美元级别的实体版。Kotaku宣称，他们收到了一封读者来信，读者声称接受了2K Games的市场调查，征求他对目前游戏有何看法，信中附有据称是该游戏的最新截图，显示游戏玩法已经被彻底重制，加入了策略、小队和掩体射击等元素。2K Games拒绝对此进行评论。

■分析师称GTA5无望在本财年内上市

美国投资公司Robert W. Baird的分析师日前表示，Rockstar Games的招牌游戏GTA5很可能会在2013年3月之后上市。Rockstar的本个财年到明年3月结束，分析师认为3月之前无法上市的理由是，首先R星没有公布确切的发售时间。其次，零售商一般都会需要提前半年左右来准备大作的发售，但据说零售商处还没有任何可靠的消息。最后，他认为R星一贯注重的是品质，不会在游戏基本完成前就确定发售日。GTA系列的第三、四代分别在10月份和4月份发行，都没有严格定位于圣诞假期市场。GTA4在游戏淡季发售，首周出货600万套，狂卷5亿美元，全平台的销量预计突破了1500万套。

仟游月评

我们继续猜……

应该承认，在暴雪推出《暗黑破坏神》之后，史上最神秘的游戏发售日就和GTA5紧密联系了起来。地球上没有哪个受瞩目的游戏是如此低调，以至于制作和发行部门能不透露就不透露关于游戏的任何消息。这就由不得分析师们要信口开河。

当然了，虽然这些分析看起来是头头是道的，但R星和Take-Two也并不是按常理出牌的那种公司，所以并不排除GTA5突然从天而降的可能。有个迹象显示可能会如此，那就是Take-Two的财报里曾提到，本财年内要实现18亿美元的收入，但公司没有解释他们打算靠哪款游戏完成这个计划。本财年内Take-Two旗下子公司的大多数已公布的大制作游戏都已经发行完毕，比如2K Games，在《边境之地2》发售后，只有《生化震撼——无垠》和《幽浮》射击版两款大型游戏尚未发行，而且按照目前公布的发售日（2013年2月26日和2013财年），似乎不容易为财报目标增添更多的销售额。

这是否意味着GTA5仍旧有提前到来的可能呢？

反对这个说法的人可以找到各种反对的理由，支持这个说法的人也有各种支持的猜测，随便就能举出一些，比如Rockstar官网上曾经列出发售时间是今年第四季度，但又迅速被删除；比如传说GTA5会成为《Game Informer》杂志新一期的封面……

玩家的YY什么时候才能被消费光呢？

Dan Houser应该是很享受这种不确定的感觉，在回答媒体提示时他证实了外界关于“饥渴营销”的猜测。他认为，发布的消息越是少，玩家就越会觉得这游戏有料，并且会越来越保持期待度。P


一款可以“饥渴宣传”的游戏，它要多么有名啊？！

边境之地2

■名称：Borderlands 2 ■类型：FPS ■制作：Gearbox Software ■发行：2K Games ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2012.9.18 ■撰文：上海 西塞罗

■总之，Gearbox喜欢的不是重口味就是卖萌



■《斯嘉丽船长和她的海盗宝藏》DLC将开辟出一片名为绿洲的浩瀚沙漠，这里的老大就是一位叫做Scarlet的独眼女魔头



■沙海中的交通工具是一种悬浮的喷气快艇

我们知道，《边境之地》在大卖后曾在一年内推出过4个DLC，直到现在，这个游戏仍然经常爬上Steam的销售榜。《边境之地2》也不例外，在Steam平台预载时，游戏容量高达12GB，结果正式版只有5GB，很明显的，剩下那7GB数据都是预留给未来工程浩大DLC的了。

现在《边境之地2》已经推出了两个DLC，即新角色机械术士和大型DLC《斯嘉丽船长和她的海盗宝藏》。《边境之地2》是个宅气十足的游戏，机械术士又给这游戏的宅气增添了几分。这个DLC中玩家操作的是一个萝莉，技能是召唤出一个机器人帮玩家战斗。萝莉的所有技能据说都是根据北美知名的儿童动画《彩虹小马》制作的，这很符合《边境之地2》的装备到处引经据典的习惯。新角色为玩家提供了大量新玩法：冷却时间降低、满弹夹就能回体力、怒气积累玩法、各类Buff叠加和反狙击路线，都等着玩家去尝试。

《斯嘉丽船长和她的海盗宝藏》体现了Gearbox的恶搞本色，内容广泛涉及电影、动漫和历史逸闻。也许他们的策划文件夹内还有数不清的想法，排着队等着进入新版本。

2K Games此次把DLC预售作为一个卖点，这就是Season Pass。Season Pass是一张打包购买《边境之地2》DLC的通票，Gearbox预计在明年6月前会推出4个大型DLC，Season Pass将之一次性预售，价格上给了玩家七五折的折扣。这些DLC和《边境之地》时一样，提供了新的地区、任务、NPC以及敌人。Gearbox介绍说，每个Season Pass的DLC都将是超大型DLC，规模和前作的第三号DLC《克诺斯将军的秘密军火库》差不多。在那个DLC中，Gearbox一口气提供了30种新敌人、两种新载具以及六七张单人地图。但有一点要注意，《边境之地2》的Season Pass并不囊括所有DLC，目前已经推出的第五职业机械术士就属于此类。非Season Pass的可能就是一些小型DLC，诸如新的可用角色、新的武器厂商、新的载具等。Gearbox表示，目前本作的第二个大型DLC正在全力制作，最后一个则处于前期策划阶段。除DLC外，Gearbox还在认真考虑游戏移植到PSV的可能性。

> Gearbox还在认真考虑游戏移植到PSV的可能性，并且可能是外包给一个外厂来制作。

本月头条

整合资源，实现全球化产业链条



完美世界副总裁王雨云接受采访

近日，中央电视台《新闻联播》以“喜迎十八大，感受新变化”为专题，对完美世界近年来快速发展做出深入报道。在此次报道中，完美世界的坚持原创、文化输出等发展理念再次受到肯定，这也再次证明了网游行业的振兴与发展在中国文化产业中起到的重大作用。

副总裁王雨云女士在接受采访时对未来中国网络的发展趋势持有坚定的信心，她表示：“未来的几年，中国的网游发展将会结合全球游戏产业的设计、生产、运营等等所有的资源，实现全球化的产业链条。预计在2015年，中国网络游戏市场规模将会超过1000亿人民币，海外出口额我们预计它会超过30亿美金。”

就在众多企业刚刚跻身海外出口行业的时候，完美世界已经将旗下产品出口至多个国家和地区，连续5年多的时间蝉联海外出口第一的完美世界，已经思考到了更加深远的问题——如何为中国网游产业提供一支强有力的人才大军，如何让中国的网络游戏在全球市场上得到更多的关注与尊重。为了寻找这个答案，完美世界不断地进行着摸索和尝试，在具有前瞻性的发展理念和强有力的研发、运营实力的共同支撑下，完美世界吸收了更多的优质资源，进行整合，逐渐打造了一条趋于完整的产业链条。

未来，完美世界表示将会继续开拓、整合更多的优秀资源，打造更为坚实、饱满的产业链条，为完美世界海外发展谋求更长足发展的同时，运筹全球市场，为推动中华文化走向世界做出积极贡献。

头条看点：完美世界拥有一支国际创作团队，这个团队由一群勇敢追寻梦想的年轻人组成，把梦想中的画面变为现实，就是他们最大的快乐。以近年来完美世界旗下备受关注的《笑傲江湖》为例，无论是前期的原画创作，还是后期的动作设计、音乐合成，我们都可以从细节方面来感受到完美世界对于游戏的用心程度。

■《降龙之剑》“轩辕传”于10月11日开启

完美世界旗下2D神话网游——《降龙之剑》全新版本于10月11日中午12:00正式开启开启公测。此次更新开放了《降龙之剑》的PvP跨服赛、弑神屠魔的三界阵营战，另外完美世界还放出了4分钟极速下载的微端，玩家可以凭借此微端快速进行游戏，同时还支持使用微博账号直接登录。

完美世界表示，参与当日游戏的玩家还有可能得到九龙年卡与年度福利的全面放送。在公测当日，完美世界为了让新老玩家玩家回到同一起跑线上，还同步开启两组服务器血荐轩辕以及凤舞九天，新服活动也同步开启。



弑神or屠魔，正义与邪恶的抉择就在你的一念之间

完美活动

《赤壁》活动

继今年9月中旬刊上的《赤壁》微博活动发布之后，无论是我们的读者，还是微博用户，都积极踊跃地参加。最终，我们从众多回函卡中抽取了5位，从微博用户中抽取了19位，分别对应我们的一、二等奖与参与奖。下面就将中奖用户在这里公布出来，通过回函卡中奖的用户，我们将通过您在回函卡上留下的联系方式与您联系；而通过微博转发中奖的用户，我们则会使用我们的官方微博——“大众软件果然棒”与您进行私信联络，届时，请您认准我们的官方微博与认证，莫被冒充人士所欺骗。

一等奖：iPhone 4S 手机（1名）

二等奖：技嘉GA-Z77X-UD5H-WB-WIFI主板（2名）

三等奖：Razer那伽梵蛇无极版鼠标（2名）

参与奖：奖品为完美世界一卡通（面值30元，20名）

中奖名单（此名单包含回函卡及新浪、腾讯微博回复）

一等奖

刘子健（回函卡）

二等奖

沈鹏（回函卡）

三等奖

孰仲霰（新浪微博）

传说中的猫妖（腾讯微博）

参与奖：

新浪微博：Hot啾　残月-暗　Chris-xt
白衣小虾原野　开片ForJxp
厚德载小小小物萧月尘　海洋预报
luca_勇氣

腾讯微博：张无爱　白石龙　高国彬
天问　徐志航　美丽　孙兰玉　河马一号

回函卡：张淼（甘肃）邵杰（陕西）周丹（吉林）

神雕侠侣 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sdxl.wanmei.com/

《神雕侠侣》婚姻系统全面揭秘

■北京 vne

凭借五大独创玩法以及五大革新系统，完美世界旗下的2D回合制网游——《神雕侠侣》公测后受到玩家的欢迎，很多玩家进入游戏寻找不一样的回合游戏乐趣。

据悉，本次公测即将开放婚姻系统，游戏中两情相悦的玩家可以向月老申请结为连理。

两位新人不仅要经历发帖邀请亲朋、拜堂仪式等众多有趣同时又有意义的环节，更有声势浩大的花轿巡游临安，如此这般让所有人都能感受到两位新人的恩爱与幸福。

游戏中达到40级的两位异性玩家之间的友好度超过1000，就能够组队前往临安找月老“登记领证”，成为令人羡慕的“神雕侠侣”。

喜结连理，无论是在现实中还是在游戏里都是人生的一件大事，当然不能草草而为。

游戏中就为玩家专门准备了结婚系列内容，不仅借此考验两位有情人的真心，更让游戏内所有玩家都能感受到两位新人的恩爱与幸福。

情比金坚考验真心

想要成为恩爱夫妻？月老首先就要考验一下两人的真心。游戏中，两位新人首先就要领取情比金坚任务，证明自己的忠贞不渝。

领取任务后，两位新人被各自随机分配到临安的两个不同地点，并且需要在30分钟内找到喜来乐领取烟花和喜糖，才能顺利进入婚礼筹备阶段。

在此期间，两位新人都会遭遇劫亲强盗，一定要全力应战，向另一半证明自己的决心与实力。

发喜帖晒幸福

两位新人成功证明自己的真心后，月老就会指导二人开始筹备婚礼。首先要做的就是广发喜帖，将这一喜讯告知所有的亲朋好友。

玩家可以自己编辑喜帖内容，是普通性的通知喜讯，还是文艺范的炫耀爱情，都完全遵照新人的意愿。

唯一要注意的是，编辑文字不能超过50个字，毕竟晒自己的幸福多少也要内敛一下。

拜堂大礼 终成夫妻

发完请帖后，两位新人在要做的，就是在自己的选定的大喜日子里，拜堂成亲，接受亲朋好友的祝福了。

拜堂仪式上，所有到场来宾都会收看到进行制作的仪式动画，而在此期间，两位新人更会在礼堂上大撒红包，将自己的幸福送给每位来宾。

此时，整个婚礼过程进入高潮，新人在所有人的祝福下结为连理，携手共创侠侣新生活。

花轿巡游 万众瞩目

拜堂成亲之后，整个婚礼就进入真正的高潮，此时两位新人将登上豪华喜庆的婚车，在仪仗队的簇拥下巡游临安，向所有玩家宣告，同时这样意味着将开始全新的幸福生活。

整个巡游过程不进场面宏大，全程更有绚丽的烟花助兴，无论是成亲的新人还是参加巡游的玩家，都将体验到一场毕生难忘的婚礼。

《神雕侠侣》浪漫温馨的婚姻系统即将开启，体验杨过与小龙女的幸福不再是梦，祝福所有玩家都能找到称心如意的另一半，体验为爱痴狂，侠侣无双的幸福游戏生活。


《神雕侠侣》即将开放婚姻系统


月老首先就要考验一下两人的真心


看把新郎官乐的


花轿巡游，婚礼进入高潮


巡游临安一周，尽情宣告你的幸福

神雕侠侣 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sdxl.wanmei.com/

《神雕侠侣》全真教终极玩法指南

■北京 二两

全真教身为《神雕侠侣》中两个治疗职业之一，本就是不可或缺的职业，再加上能抗能打，能回血回蓝，还能救人，可谓是攻防一体的全能选手，那么怎样才能打造一个超级大全真呢？下面听笔者慢慢道来。

领悟天地玄妙之理

自古道“十道九医”，道法之理，都是源自大自然，养生而净化心灵。全真教位于终南山，是王重阳于金初在山东宁海自题所居庵为全真堂创立，凡入道者皆称“全真道士”。

王重阳凭借《九阴真经》，内力修为大有长进，座下“全真七子”亦为武林高手，深得武林人士敬佩。

全真教擅长持续回复和复活，法术攻击不受内功外功加成影响，耳熟能详的“万剑归宗”正是本门绝学之一。

前期技能篇

神这里只着重讲讲前期主要的两个技能，也是全真用的最多的技能。

三花聚顶：真气聚于百汇，犹如醍醐灌顶，可以在一定回合内恢复多个友方单位的生命值和生命上限，最多作用4个目标。

该技能对应的是阳谷穴，阳谷穴15级可激活该技能，这时可同时救治2个目标，升至45级后可作用于3个目标，75级时作用于4个目标。加血量根据阳谷穴的等级增加，不受内功、内力点数影响。

需注意的是，三花的加血是在使用的那个回合的最后，也就是全部攻击完成的时候，并不是大家所说的第二回合。

万剑归宗：剑宗绝学招式之一，可以同时攻击多个敌人，但该招式不受外功和内功伤害加成，并有一定几率降低目标生命上限。如果对方为玩家，则只能作用于单个敌人。

该技能对应的是百会穴，15级2个目标，45级3个，90级4个，135级5个。

这一招的精妙之处在于其伤害值是固定的，只受百会穴级别的影响。意思是不管你的武器如何，你的加点如何，别人的防御如何，你打他或者打怪都是一样的数值。

这样可以为升级装备省了一笔钱。

建议如下：

1.当队里有两个全真教友时，请一定让级别高的全真点三花，级别稍低的那位用七星。

这时候的七星加的血是高级别那位三花的效果，如果能保证七星在三花之后，那么可以一回合给那位队友恢复多个回合的血量，且这种恢复仍然可以增加生命上限。

当然，不排除级别低但是技能点的高的可能。

2.当队里有丐帮时，第一回合最好点上灯。因为一般组队打怪，除了烧双外，丐帮第一回合会都使用亢龙有悔，这之后会消耗其一定气血，并且有下一回合的破绽。

为了保证队友的性命安全，建议第一步点上灯，看情况使用7星让丐帮生命保持在一半以上。

3.川流不息这个回蓝技能我至今未能悟透，实在不清楚我用掉自己的100点蓝能为队友加多少蓝回去。

建议此技能在测试之前谨慎使用，但这并不意味着这是一个垃圾技能。（我一般在没蓝药丢给队友的时候才用）


开战第一件事就是点上灯


万剑归宗不受内功影响，令全真教的输出一定保证


战斗前预判伤害会让同伴放手进攻


生存能力是全真教的优势


唯一会影响输出量的经脉

前期加点篇

10级后每升一级会有5点潜能，系统有推荐加点，推荐加点为2体2耐1内，但是建议前期不要跟着推荐加。

全真作为一个辅助性奶妈是不需要注重加内的，因为内对于全真而言除了加一点蓝和一点内防其实没有太大用。

很明显，前期蓝会不够，这时候我们需要将耐力点数分配到内力伤，同时将吐纳术点上去。吐纳术的加蓝多少跟人物本身级别有关，就是说同样的10级吐纳，60级人物多加的蓝和30级多加的蓝是不一样的。

笔者推荐加点是50以前2体2内1敏，50之后2体2耐1敏。当人物的蓝在1500左右的时候，就可以考虑不点内力而改为耐力了。

笔者现在是51级全真，蓝有1300左右，在做5绝的时候，组队队员为50或者49级。

除非队员太脆，否则前几个怪我都是挂的万剑自动，基本上一个主怪下来会消耗掉3分之1的蓝，到了黑麒麟和天机老鬼的时候，看情况需要点灯，即便如此，蓝也足够用了。

前期装备篇

60级之前可以靠5绝的套装过活，整个套装加的属性还是很不错的。在55级以后可以开始慢慢攒装备了。

装备来源有以下几种方式：

系统奖励——不说都懂，系统任务送的装备，属性大家都明白。

玩家制造——生活技能升级路很艰难，要经验要人气，所以其成果是很不错的，后期装备应该是手工制造的为好了。

野外刷怪——这种方式出来的都是没有鉴定的装备，需要自己去鉴定，鉴定出来可能是白板，但是也可能是卓越、强化、无暇等属性。

宝图挖宝——这种方式挖出来的直接是白板武器，一点挣扎的余地也没有。

有了好装备就可以开始进行提升了，我们可以冲星可以镶嵌石头。对于全真，我推荐在装备上镶嵌气血、外防两种石头。

如果有条件或者觉得自己其它属性已经不错的玩家，可以适当考虑镶嵌一点速度石头。

俗话说，天赋不够勤奋补，我们就是加点不够装备补。不过值得注意的是，全真可以不用考虑对武器进行冲星，但是仍然可以在武器上镶嵌石头哦。

前期定位

因为全真的群加技能是45级就可以达到的，而大理的群加需要60级。

建议前期百会穴和阳谷穴跟着命门等级走，组队打怪做任务时要有第一回合就点灯的敏锐感，在配合大理治疗的同时给予一定输出。

所谓的全真2奶就是2奶，如果一定和大理段氏比加血量全真是铁定败的，自己定位要明确，不要因为奶不过大理输出比不过古墓而自卑，起码大理打人没我们疼，输出的你让他们回个血试试?

结尾

开测后看到很多人在抱怨全真鸡肋全真没用，我想说《神雕侠侣》中的全真教同样是得力医生，且门派的武功特色称的上是“持续治疗，生生不息”，除了“三花聚顶”“七星聚义”“五气朝元”这种群加、单加和复活的技能外，全真教的”川流不息“还可为队友补充真气值，”返璞归真“可为队友驱散身上有害处的Debuff。

另外，全真剑法的”万剑归宗“同样不容小觑，这些招式均是大家闻名久矣的武功名称，可见全真教武艺源远流长啊。

不明白全真的会觉得全真一无是处，明白全真的将会看到全真的强大。P



藏宝图能获得的装备质量略欠



道仪天光



全真教门派场景



全真教位于地图中央，交通便利



全真教招式一览

诛仙2 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

《诛仙2》辰皇与其它职业对比

■北京 水青

在《诛仙2——末日与曙光》的9月大版中，众人翘首以待的神裔最后希望——辰皇终于现世。无论是超级华丽的外形还是丰富给力的技能设定，辰皇绝对没有辜负大家的期望。

作为一个远程职业，比较推荐的PK路线主要有3个：以仙阵营辅助技能控制为主、增加爆伤的群体击杀路线；加强佛阵营飞升辅助，放弃爆伤的保命暗诅咒路线；以及高伤害的魔阵营双系高伤路线。三者辰皇各有特色，无论哪支，只要细节选择合适，绝对是“物有所值”。

辰皇Vs鬼道：更多变

辰皇的最大特色就在于其操作的多变性——其特有的光暗双形态也就意味着单体远程强攻和群体远程攻击两种路线，在人族中姿态最多职业自然是鬼道无疑——鬼道的仙魔佛3阵营也分别将其鬼道姿态、蛊王姿态以及魔魂姿态的特点诠释得淋漓尽致，同样的，光系辰皇必然选择仙阵营作为辅助控制；暗系辰皇选择魔阵营的击杀；佛阵营则可以根据队伍特点选择强力控场和辅助路线。

可以说，鬼道是人族中和辰皇最为相似的职业了，特别是在身板和速度上几乎相同——没有扎实的无敌只有真气盾；速度很灵活经常游走在战斗的边缘，在同一个地方停留几乎就是个死。但是，相比较来说，辰皇的真气盾消耗更低并且效果更好，在有了天书的辅助下，高真气也就意味着高保命。使用离装的九套辰皇在霁云状态下低消耗减伤轻松能达到几万。

同为诅咒系的魔辰皇和魔鬼道的区别是极其明显的——从降抗来说，魔鬼道主要依赖于主动诅咒技能，而辰皇的降抗则是需要技能释放后的结界；从伤害来说，魔鬼道击杀是蛊毒不利和禁食，但是辰皇的方式就极其多样化了，既可以依赖召唤的暗灵，也可以单体击杀。但是让人有些无语的是，与魔烈山不同，辰皇召唤的暗灵还是有些无力，真正的自保和输出还是要依赖本体。

然后比较同为群体攻击的仙鬼道和仙辰皇。与灭魂相比，六道在天书的加强下绝对是辰皇不二的刷屏技能，附加攻击和暴击让辰皇有着越级击杀能力，当然其冷却时间也是很长就是了。在以输出为主的辰皇面前，鬼道就有些沦为挂机职业了，毕竟它是无法停留在一个地方活着灭魂的。

如果是辰皇和鬼道相遇，鬼道的速度优势就损失殆尽，毕竟三阵营的辰皇在短时间内都具有更强的机动能力。不过鬼道的真气盾确实是辰皇极为头疼的一点，辰皇的抽蓝技能只有耀世，但是鬼道速度快很难被困在结界中，只有等待六道的冷却击杀了。

辰皇Vs鬼王：更灵活

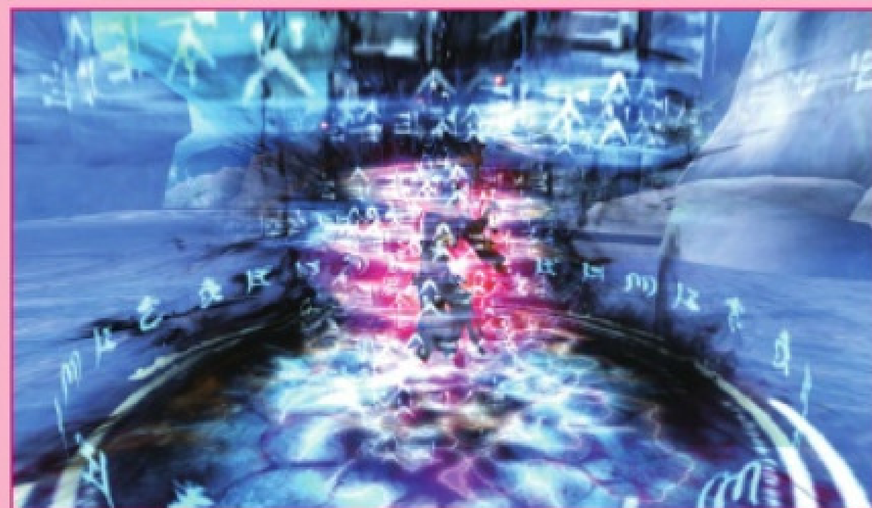
且为1个聚灵咒，多少鬼王都选择了神魔离套，而天华本身数量稀少，辰皇无疑将成为第二个离套需求的主流职业。

与鬼王不同，即使是光系魔辰皇，除了六道之外，耀世算是不二杀招了，配合天书和护符，能打出极为惊人的伤害——不过此时的辰皇必须配合定身或者眩晕强控才能保证不出结界和技能效果。鬼王只依赖聚灵，其瞬间输出明显要比辰皇更高并且也更灵活，但毕竟是清空自身蓝付出的代价也相应更高；但是辰皇几乎所有输出技能都依赖真气，虽然输出与消耗的真气量挂钩，但是持续消耗也就意味着可以小药顶上，花费也算稍少。

在高端PK中，鬼王的自保能力其实不强，虽然近期加强了明王，但是天生的低技能闪避让鬼王被打在身上相当的肉痛。辰皇的本体防御虽然好不到哪去，但是其低消耗真气盾以及瞬时速度绝对是乌龟鬼王完全赶不上的。

与对于有真气盾的鬼道和真气差的天华，他们心中永远的痛必然是魔鬼王的“聚灵2”——多少鬼道为了聚灵2穿着+9头，而天华法阵再华丽，只要没了镜


辰皇打坐的样子霸气十足


辰皇技能霸元介


辰皇技能幻象


辰皇技能皇极·目苍穹


辰皇技能净涅·亚光

子，就是被无敌聚灵2破领域。群战中无论哪个阵营的离辰皇，最为头疼的必然是开着无敌冲进护灵之间的一记聚灵2了。但是此惨剧对辰皇来说却不太明显，此时就要务必要感叹技能消耗的真气是和“真气上限”，而非“真气灌注”相关了。仅仅是二字只差，就让高真气的辰皇从聚灵2中解脱了出来，只要控制自身蓝量，辰皇完全不用因为鬼王而放弃堆蓝。

辰皇Vs焚香：更独立

作为人族最后一支，可以说焚香的低位和辰皇颇为类似：多种多样的可选路线；多数技能和自身细节相关；操作性强；适合团队作战。因此，对于辰皇的操作，焚香甚至超越了鬼道更具有借鉴性。

目前高端焚香还是以佛为主加强了阵法，对于和辰皇类似的不同抗性灵法路线，似乎不太吃香——大多高端焚香还是以辅助为主，虽然担任着击杀选择的灵魂人物，不过击杀还是得业火杀补刀为主。相应的，佛辰皇也是增强了自保和结界属性，极为符合佛阵营的辅助给力击杀无力的现状，虽然辰皇的瞬冷法阵属性上十分诱人，但是想也知道如此霸气的法阵在概率上不可能太给力的。在防御上，焚香的无敌依赖于大蓝，另外堆气血和技能闪避是大部分焚香的选择——毕竟八荒火龙多坚持一秒，就意味着整支队伍的更长生存。

和焚香相比，辰皇的团队辅助更多的体现在输出上。焚香阵法附加的不利和自身无敌是辰皇无法匹敌的，而天音的法阵增强后，让焚香的业火杀变得稍微逊色了，因此佛辰皇的辅助也开始崭露头角。虽然比不上焚香的玄火逆天，但其群体诅咒和相对更短的冷却让佛辰皇的辅助别有特色。

最后不得不提的是两者的自保能力。焚香也具有目前人族最快速度，而涅槃的消耗还不是每个人都能负担得起的。相对来说辰皇的平均速度不及焚香，但是灵活机动性绝对是超越了焚香，但相应的，堆蓝的辰皇更依赖于霁云保命，一旦被旧梦抽掉，本体还是脆弱了些。

若处于敌对双方，单挑无疑辰皇占了更大优势。只要初期无敌躲过焚香的绳子，高机动的辰皇完全不给焚香任何蓄力时间，无论是顺发光系还是暗系，只要命中足够，六道杀焚香妥妥的。但是在群战中，焚香可进可退的辅助好像就比辰皇略胜一筹了，虽然消耗也更大也是难免的。

辰皇Vs怀光：更头疼

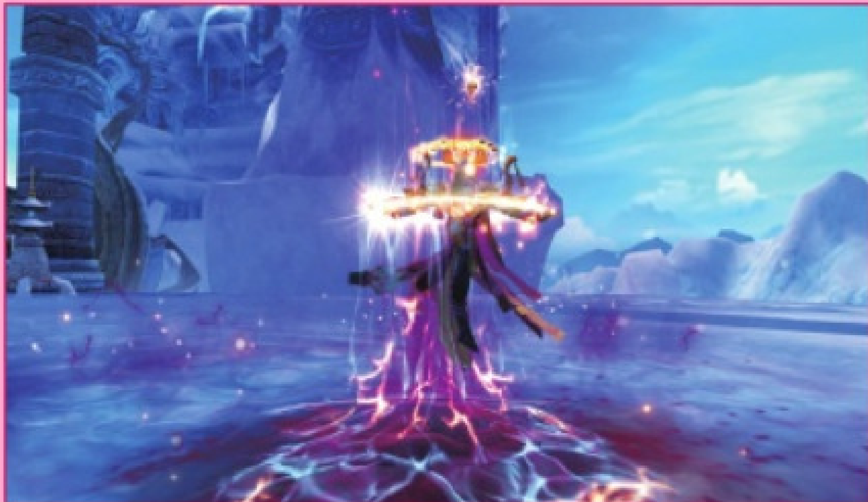
虽然在九月大版中怀光再也无法无限隐身，但是依照游戏的惯例，职业的削弱从来都是以间接方法实现的。如果说焚香的炙炎千里是一次堆反隐的试探，辰皇的各种技能简直就是为了克怀光“量身打造”——辰皇拥有目前最多的主动和被动结界；还有直接降低隐身能力的召唤兽；以及六道的无目标施放，着几乎每个都是怀光的噩梦。

当然，以上都是针对群战中的辰皇，有辰皇的队伍意味着被怀光刷屏的几率大大降低，在这点上是仅次于天华领域的存在。而在单挑中，怀光依然不负于目前单挑之王的称号——毕竟辰皇的被动结界吟唱时间过长，而无论光暗状态都是盈不可久，六道的CD简直就是众职业之最漫长。因此辰皇面对操作好的怀光简直就是追上了打不死，放技能被打死的状态。

对于击杀能力的比较，同等装备细节的辰皇明显要优于怀光，换言之，更具有越级击杀的潜质——无论是耀世抽蓝还是无间六道，单体辰皇的爆发力绝对不逊于天书加强过的怀光大影子。但是辰皇的本体相对于怀光就脆很多了，皇极冥的概率不及当身受身以及影祭；真气盾可能被清楚，速度的持续性距离怀光也有相当一段距离的。

最后给辰皇一个定位，还是不推荐新手或者菜鸟入手，因为它的技能复杂，很容易被虐到死，当然，辰皇作为飞升前世还是很不错的选择：升级快，飞升后属性优。而如果是对各个职业经验丰富的老手，辰皇绝对是众多职业中的上上之选：拥有性价比最高的强大技能，升级快装备要求低，中端辰皇细节要求较低，具有可观的越级击杀能力，灵活多变能打能逃，绝对称得上是神裔最后的希望所在。P


辰皇技能碎涅·罡·盛风


辰皇技能碎涅·劫·永夜


辰皇技能天元·晖


辰皇这个职业不推荐新手或者菜鸟使用


面对控制、高伤与辅助，辰皇应如何选择

本月头条

《神武》新版本“月海传说”隆重推出



此次《神武》全新版本“月海传说”乐趣十足

多益网络运营的《神武》已于近日正式更新“月海传说”。多益网络表示，此次更新对美术资源全面进行了升级，另外还开放了新宠物，包括来自新场景“东海幻境”的龙虾骑士、巡海章鱼以及深渊龙马，来自新场景“广寒宫”的月影兔、桂花仙子和瑶池天女等；新款飞行坐骑“破天”“莲华”“轮回”也正式上线；新Q版卡通头像包含多种DIY方式，是玩家体现个性的最佳方式；除此之外，新法术动画不仅醒目而且更有震慑力，而且直观体现了各门派的特色与定位，让战斗的华丽度超越从前。

头条看点：此次《神武》全新版本可谓乐趣十足，新剧情戏剧演绎了白鼠精与唐僧之间发生的爱情故事，就连90级、95级与100级开放的全新支线剧情也都是让人忍俊不禁、乐趣十足的搞笑剧情，这让我们可以轻松享受改编西游带来的欢乐游戏过程。

■《梦想世界》“奇妙冒险”正式上线



《梦想世界》小清新宠物席卷游戏

近日，《梦想世界》推出了全新玩法“奇妙冒险”，延续梦想的天马行空。多益网络表示，奇妙冒险玩法从召唤兽、新的100级招式，新款翅膀装饰，到全新的剧情故事都带来了不少新突破，可谓想象无极限，在玩家当中引起了良好的反响。据悉，宠物一向是回合制玩家的大爱，本次新玩法更新的四大异兽登场——闪电侠、机甲少女、卖萌小萝莉与邪气神秘的小丑势必会给玩家带来一股甲风与复古风。另外11大流派的全新技能同样聚焦不少眼球，让许多玩家大赞其招式的设定独具特色，比如剑法“影杀”的分身攻击；笔法“画魂”的复制对方技能；阴阳的变形法术，都极大丰富了战斗策略运用，让PK乐趣横生。

■《命运之轮》魔幻测试开启

对于魔幻，每个人都有着一个自己想象中的定义。但一款好的魔幻类作品，可以给人们无限的收获，激发无尽的想象。据悉，取材于北欧神话故事的《命运之轮》近日开启了不删档魔幻测试，以四大种族、九大职业以及一段失落已久的战斗传说构建出一个酷炫魔幻世界，游戏包含多种机遇与挑战并存的冒险副本，单人、团队两种模式，财宝、经验、装备等六大类型，满足不同玩家需求。个人领地争夺、公会实力角逐、王国权利竞争、大型边境战争、种族联盟对抗，多种多样的PvP对抗满足玩家热血沸腾战斗不止的决心。此次不删档魔幻测试，《命运之轮》推出了三大创新玩法——全新的飞行战斗、神秘的时空穿越、惊险的地下寻宝。

多益月评

没有爱情还有基情

还在上学的时候，爱情总是围绕着我们转来转去，在那个情窦初开的年纪，我们手捧琼瑶或席慕容的诗集，自诩书中的男女主角或心仪的男男女女，但到最后都会发现现实颠覆着我们对各种事情的美好观念，比如说：从小我们被爸妈教育要做一个好人，不能早恋，可是当你在一个风和日丽的日子里，鼓起八辈子勇气的向心仪已久的梦中女神深情表白后，女神朱唇轻启，柔柔的道出一句：“你是一个好人。”直接就能把你打的原地含笑九泉，不知道需要花费多长的时间才能完成技能冷却满血复活。哎，原以为月黑风高的日子不光适合杀人也适合偷情，现在看来这种夜里还是死的机会相对多一点，并且这种杀人于无形，从不见血的好人卡向来好用也好学。最后看破红尘，明白了爱情故事里好人大多没有好报，只有当女神羞涩的娇嗔着说：“你是坏人。”时才会有完美结局的机会。

11月没什么节日，不过随着近年来11月11日的象形而被网友封为光棍节，没房子没车没爱情更没老婆的光棍为数不少，但好在，还有一种人的存在，让我们从来不觉得孤单，那就是我们的好基友。基友——顾名思义基本上干什么都在一起的朋友；功效——在没有恋人的日子里陪着你打游戏、逛论坛、聊动漫、胡吃瞎侃；特点——有可能在你身边，有可能存在于网络，有可能见过也可能没见过。

但基友这一词并不限与男男或女女使用，女孩子之间也可以互相称基友，男女同样也可以互相称基友。多少岁月里就是这样一群人陪着我们度过了那些难忘的岁月，从新手到大神，从开荒到带新人，当然不怕神一样的对手，就怕猪一样的队友，但即便如此，那些曾经陪伴过我们的基友依旧是在寒冷孤单夜里心中最温暖的那一块。

梦想世界 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mx.henhaoji.com/

《梦想世界》机械帝国副本攻略

■广东 lzvr

《梦想世界》独创的电影副本“机械帝国”充满了科幻色彩，在这里玩家面对的最大挑战就是——变形金刚雷震天，他有着看似刀枪不入的铜皮铁骨，但是只要够胆讲策略，战胜他不是梦想。

恶副本简介

为了帮助机械帝国研发功夫机甲，来自地球的梦想大陆的高手们向机械三雄以及他们的王——雷震天发起了挑战。

任务NPC：夜幕镇，穿行者

进入条件：组满5人队伍，全员等级≥90级

队伍配置：保证输出的战士、法师外，需配置一名医生

详细流程

第一关：挑战“血腥玛丽”

这关的打法是首先集中攻击主怪，血腥玛丽会疯狂连击，有时候会连击4次，或者6次。会追击，会指挥。血少的时候会狂暴，战士用灵巧打。队伍如果有阴阳可以封印虎头怪，如果没有也不要紧，后发必然是普通攻击，第2回合适当选择抗普通的招式就可以减少伤害了。杀完血腥玛丽接着杀杀老虎，然后杀嗜血勇士和暴力神使，最后杀女妖。

第二关：挑战“烛九幽”

相对于血腥玛丽的物理连击来说，烛九幽的法术连击伤害就小了一些了，此时优先解决他身边的两个虎与狼是关键。啸月嘶风兽天生带着连击，有时候连击4-6次。 战士适合用灵巧招式攻击。烈焰噬金兽会追击。血少的时候会狂暴，战士用普通或者灵巧招式打。杀完这两个怪然后集中攻击主怪，最后杀小怪。

第三关：挑战“重装者·凯恩”

重装者·凯恩就是没有“偷袭”战士的克星了，宝宝没偷袭也一样，所以这关宝宝没偷袭的出群攻，小怪都可以封。这一关尤其体现了医生的价值，重装者·凯恩、黑曼巴、剧毒杀人蜂都带毒，医生不仅要注意控制队伍里成员的气血，而且药师咒是可以解这关怪物的毒的。这关优先杀黑曼巴，战士用力敌杀。然后杀重装者·凯恩，最后杀剧毒杀人蜂。但是，有重装者·凯恩在场的情况下，剧毒杀人蜂被杀就会被重新召唤出来始终保持剧毒杀人蜂的数量的，所以要优先杀重装者·凯恩。

第四关：挑战机械王“雷震天”

最后这关有1主1副5个小怪。Boss就是高达，他会疯狂法连、刺甲，反击，神迹，是战士的克星。高达是指挥5个草团后发，所以必须首杀，战士没“偷袭”技能的，就要小心了。战士用力敌和灵巧打。

这一关必定会出现一只副Boss：重装者·凯恩、黑曼巴、烛九幽、血腥玛丽，随机一个，击杀方法可参看前面的介绍。粒子炮每隔3回合后发一次，杀了主就不会后发，用其他招式。

所以，本场的战斗顺序是首先杀雷震天，然后杀副Boss，最后杀小怪—粒子炮。

副本奖励

大家一路风霜雪雨，待任务完成，丰厚的奖励自然不少。除了可以获得经验、抵佣金和修炼值外，还可以获得凤羽碎片、坐骑羽毛和碎片，超级零件副本勋章。

在此副本内你将一睹武侠与科幻的激情碰撞，当飘逸的剑客遇上强悍的机器人是何等刺激的场面，再加上武功招式和机器火炮的巅峰对决，将擦出不同寻常的火花，精彩刺激程度非笔墨可以形容。



活动结束奖励不会少哦



机械帝国，充满科幻的感觉



嗜心罗刹王的随机秒人技能十分变态



强大的雷震天，挑战你的实力



挑战强大的凯恩

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.henhaoji.com/

《神武》新版本月海传说全解析

■广东 小红菇

继“飞跃三界”之后，《神武》终于推出了全新内容“月海传说”。此次“月海传说”上线，全面更新了美术资源，还开放了全新宠物、新飞行坐骑、新场景、新头像等内容。

降新宠物外表卖萌，个性独特，新款飞行坐骑拉风无比，新场景“东海幻境”迷幻清冷，“广寒宫”神秘莫测，新头像将可爱进行到底，新法术动画让战斗更加华丽，全新剧情和支线更是让大家体验西游里那些不为人知的故事。改变战斗格局的秘法真元系统丰富了战斗的趣味和策略，全新服战赛制拓新于世界杯，在《神武》中争夺冠军荣誉，享受战斗激情。

美术资源全新升级

《神武》本次更新中增加了大量美术资源，并对游戏中的很多动画效果进行了全面升级。

在保持《神武》原有唯美可爱风格的基础上，大大丰富了游戏内容，提升了画面表现力。改动主动在以下几方面。

全新萌宠——特色一眼难忘

《神武》的全新宠物延续了一贯的可爱萌系路线，而且在宠物造型上非常具有创造力。

深海系宠物有巡海章鱼、龙虾骑兵、深渊海马，月宫系宠物有月影兔、瑶池天女、桂花精灵，诸多宠物造型与场景浑然天成，现实形象与神话传说结合，让我们大饱眼福，而且宠物除了外表卖萌以外，还有自己独特个性。例如外表靓丽的瑶池天女，整天东家长、西家短的感叹着日子十分无聊，八卦已经成为生活中的一部分。

吸收月华而成精的月影兔，天性活泼而乐观，是月宫的开心果，手中的夸张萝卜大锤又显示出月影兔暴力的另一面。

而相比月宫的几位萌系少女，深海系的宠物们同样不缺萌点，搞怪的巡海章鱼父子，头上顶着贝壳小帽，嘴里叼着灯笼水母，这造型犀利极了。更搞笑的是章鱼老爹，攻击时吐出的一个个泡泡，让人不由怀疑——这难道是植物大战僵尸中的豌豆射手穿越了吗？

充满激情的龙虾骑士，座下龙虾恐怖的双钳令敌人望而生畏，身后的鱼风筝又凸显了龙虾骑士可爱之处，更夸张的是骑士手中的武器，居然是一条鱼。

全新飞行坐骑——华丽中的犀利

《神武》全新飞行坐骑各具特色。轮回的旋转效果非常华丽，像风火轮一般，十分惹眼。

破天的灵感来自仙侠故事中的御剑飞行，潇洒帅气；莲花则明显取材于神话故事中观世音菩萨的坐莲，莲花朵朵，优雅华丽；每款全新的飞行坐骑都让人留下深刻印象。

新场景——把想象带到眼前

《神武》“月海传说”中推出了两个全新场景：广寒宫与东海幻境，看来“月海传说”的名字正是取材于这两个新场景。

广寒宫场景透着夜晚的幽静与神秘，犹如暗黑版的天宫，不论是主殿广寒宫，还是桂花树甚至是吴刚的巨斧等等，看起来都与神话传说非常吻合，可谓细致入微。

东海的幻境幽深宁静又不失庄严，略微透着浅浅的阳光，打造了一幅唯美的深海景致。

场景中细节刻画很是细致，一座烟云吐珠矗立其中，还有一株株珊瑚树与海葵相互映照，勾画了海底如梦似幻的场景。


《神武》精彩PK对抗


《神武》月海传说东海幻境


《神武》月海传说法术动画


《神武》月海传说法术革新


《神武》月海传说飞行坐骑

新头像——将萌进行到底

《神武》全新头像主打可爱萌系路线，头像造型更加Q化，发型、装饰等搭配更为时尚。

通过这些元素拼出的一幅幅头像，都是摇头晃脑、无限卖萌的萝莉正太，让人忍不住想去捏一把。

法术动画全面、秘法真元系统全面升级

此外，《神武》的法术动画效果也在本次新内容中全面更新，新的法术效果相对于之前更加华丽。

无论是攻击法术还是辅助法术，不仅醒目而且更加有震慑力，体现了各门派的特色与定位。

全新开启的秘法真元系统，可以让玩家们在已有的法术基础上，自定义附加各种属性或效果，秘法真元系统类似于《暗黑3》中的技能符文或是《魔兽世界》中的雕文系统。

全新秘法真元玩法，为技能增加了大量额外增强效果，回合制中也能体验到即时技能的多变，让战局更加多变充满趣味。

顶级服战打造PK盛宴

服战是《神武》此次更新中的重磅内容，《神武》服战分为选拔赛、预选赛、淘汰赛三个阶段，全民皆可参与。

在选拔赛事中，分为全服投票、实力检验等阶段，所以每个服务器选拔出的代表队都可以说是众望所归，最强的队伍将担负着服务器荣誉参加最终决赛，真是万众期待啊。

据悉，预选赛将一共举行4场，每支队伍除非轮空，否则都将参加4场与来自其它服务器的神武之战代表队进行战斗。战斗胜利将获得（失败方积分/6+6）分，失败减1分，最终根据分值，取出16强。如果出现积分相同的情况，则随机进行排名。

周日则将举行淘汰赛和决赛，淘汰赛等阶段，16只队伍角逐3轮，战斗胜利队伍将会晋级。比赛时间90分钟，如果限时内仍为分出胜负，则按战斗评分进行判定；如果战斗评分量相同，则按队伍双方队员经验总值进行计算，总经验高的一方胜出。

决赛阶段将会在活动第三周的周日晚8举行，比赛的前30分钟为准备进场时间，战斗时间为120分钟。

精彩剧情重温经典

《神武》“月海传说”中增加了全新剧情“四探无底洞”，还有大量分等级的支线任务加以配合。全新故事奖《神武》的世界观更加饱满，让玩家真切地体味到西游故事的精彩。

全新剧情根据《西游记》中白鼠精的故事改编而成。在佛祖前偷油的小白鼠被金蝉子发现，金蝉子每天故意早熄灯火，把油留给小白鼠吃，这一善举让小白鼠情定两世。后来白鼠打翻油灯被罚下界，金蝉子也转世唐僧走上取经路。下界的白鼠用了三百年的时间等唐僧，两人再次相遇，将会发生怎样精彩的故事？玩家们在帮助唐僧师徒四人渡过劫难的过程中，不仅可以斩邪魔收妖怪，更有闯天宫、抢仙丹、偷蟠桃等精彩情节。

《神武》全新支线任务更加多样化，不仅奖励丰厚，而且还能接触到许多西游故事和历史典故。

玩家们不仅能体验《西游记》中借芭蕉扇灭火焰山、偷吃人参果等精彩故事，还有帮唐太宗取得绝世作品《兰亭序》等精彩任务，让你在一个个任务中，感受历史人物的丰满形象。

面对《神武》新内容“月海传说”的全面上线，所有新老玩家都狂喜不已，新宠物、新飞行坐骑、新的服战，让新老玩家都能在《神武》中找到属于自己的那份快乐。


《神武》月海传说广寒宫


《神武》月海传说经典剧情



《神武》“月海传说”颠覆传统


《神武》月海传说全新萌宠


《神武》月海传说支线任务

本月头条

《天龙八部》神兵海域10月25日公测


胡歌刘诗诗首版定妆照也于当天公布

2012年10月25日，搜狐畅游正式宣布旗下已经正式运营的武侠网游《天龙八部Online》正式更新最新资料片“神兵海域”，并公布其Logo。搜狐畅游表示，“神兵海域”将作为“天外江湖”体系的第二个MOD世界正式开放。为了呈现出最真实的水下世界，搜狐畅游对《天龙八部Online》的引擎进行了全面升级，依靠全粒子光效捕捉、海洋生态模拟与环境应激系统三大全新技术真实还原了现实中深海画面。据悉，全粒子光效捕捉技术依托“天外江湖”云服务器的强大运算能力，依据当前的天空景象，以及玩家当前所处位置的深度和水质，对水下场景的单个像素进行映射，成功实现水面上下光影效果的同步，也让玩家在水下世界中得到移步换景的奇妙体验。《天龙八部Online》团队表示：“生命来自于海洋，现实中占据地球表面积71%的海洋更是水中生物的天堂，因此《天龙八部Online》“神兵海域”的世界绝不会一片死气。随着更多的水种生物精模制作完毕，研发团队还将赋予它们更多由AI控制的自主行为：庞大的鱼群将随着海流洄游，狡黠的海葵瞬间吞噬不经意游到身边的小鱼……《天龙八部》“神兵海域”世界中的一切细节，都将采用边开发边上线的做法，以模块的形式在新引擎基础上陆续添加。随着公测的推进，玩家将在这片海域中见到越来越多、越来越真实的动态效果。

另外，在“神兵海域”公测当日，搜狐畅游还推出了全新的“超级新服”以便迎接更多的玩家进入《天龙八部Online》的游戏世界，他们分别是：

超级双线服务器：“天龙”“玄海”

超级电信服务器：“天下第一”“龙吟九霄”“百战江湖”“倾国倾城”“怒火连斩”

超级网通服务器：“独步江湖”“王者至尊”“号令天下”

头条看点：要说《天龙八部Online》神兵海域公测最值得关注的内容，当属胡歌与刘诗诗代言并出演《天龙八部》小说中的经典角色段誉与王语嫣，而就在不久之前，搜狐畅游正式公布了两人的定妆照，这对于广大粉丝、玩家来说，不正式最关注的事情吗？

《鹿鼎记之连城决》公测开启四维城战

《鹿鼎记》是搜狐畅游继《天龙八部Online》之后研发的又一款武侠网游，2012年9月28日，搜狐畅游正式更新《鹿鼎记之连城决》。据悉，《鹿鼎记之连城决》带来的“四维城战”体系囊括了“空战之翼”“城战之役”“海战之裔”“时之战场”4大战场，带来了武侠、科技、魔幻相结合的10大创新玩法。地面坐骑幻化飞宠、变身攻城器械、塔防DotA大战，同时更有“雇佣兵”全新职业，让你可以选择自己助阵何方。全新“水下江湖”的东海神秘种族，海底三万里的生存冒险和四大Boss极限对抗，使PvE和PvP带来的感官刺激大幅提升。


“四维城战”体系开启4大全新战场

畅游活动

《桃园》活动

《桃园》采用顶级引擎虚幻3开发，运用动态渲染、法线贴图等专利技术全程演绎影院级“全屏战斗动画”。革命性的ATB系统，打破了传统回合制网游30秒一局的模式，“不读秒”让战斗节奏更为紧凑刺激。幻想三国题材巧妙融入游戏，471回将星故事演绎三国英雄的乱世奇缘，吕布“齿轮臂”加身，机械造型科技感十足，李儒化身“机器蛇”，成为最颠覆Boss。《桃园》将带你走进一个飞艇与骏马并存、弓箭与枪炮齐舞的幻想国度。

请判断以下内容的正误：

1.白马义从是最新开放的职业。

2.白马义从属于百家系职业。

3.白马义从非侠客系职业。

活动参与方式：将以上3题的正确答案写于回函卡上或发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

活动截止日期：2012年11月30日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年1月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为《天龙八部Online》30元点卡（1张）。

2012年9月中旬刊有奖问答中奖名单

上海 孙海东

重庆 李磊

福建 徐法涛



白马义从是公孙瓒的精锐轻骑兵，堪与西凉铁骑、并州飞骑齐名

战地风云Online

■制作：EA DICE ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://bf.changyou.com/

《战地风云Online》解析指挥系统

■四川 阿鱼

有幸参与过《战地风云Online》封测的朋友都知道，这款战争网游的与众不同之处，便在于其无限趋近于真实的模拟战争。

无限趋近于真实的模拟战争大致体现在3个方面：

第一，载具随意开，玩家可以驾驶战机、装甲坦克、舰艇等载具作战，享受碾压对手的快感。

第二，职业随意换，玩家在在每次进入战斗前或者重生前你都可以选择医疗兵、反坦克兵、工程兵、或狙击手，不同的职业让玩家在战场上发挥不同的作用，增加了战斗的趣味性。

第三，人性化的分队长系统与强大的指挥官系统，前者增强了战斗小队的互动性与凝聚力，后者让玩家化身为战场的最高司令官，展现运筹帷幄、决胜千里的非凡本领。同时，这两个系统也增加了游戏的真实性，战争是需要指挥官的！

对于前两个方面，相信大多数玩家都能了解并掌握其核心内容。就算你是对载具一无所知的菜鸟小白，也能通过前期训练与后期实践，逐渐成为一名合格的载具驾驶者。而第三个方面，却成为困扰许多玩家的桎梏，不得其中要领。在百人战场上，没有指挥官或指挥官胡乱下令的情形经常出现，各位分队长也是频繁渎职，这直接导致战斗精彩性的降低，变成了一场无头苍蝇似的混战。而一旦有一方精通了游戏的指挥系统，胜利的天秤便会彻底倾向他们，从而对敌人形成压倒性的优势。《战地风云Online》的指挥系统究竟有着怎样的魔力，竟能决定一场战斗的胜负？

指挥系统简介

在《战地风云Online》的战斗中（尤其是百人战场），每一个团队都由若干分队组成。各分队长可以下令移动、攻击、防御、修理、埋设地雷、破坏敌方设施以及请求炮击支援、无人侦察机、补给物品投放、车辆投放。指挥官拥有高于分队长的权限，可进行大范围侦察并直接安排支援。

指挥官命令可立即生效，包括大范围侦察请求、请求支援炮击、无人侦察机请求、补给物品请求、车辆投放请求，以及移动、攻击、防御、修理、埋设地雷、破坏等分队长命令。分队长命令需在指挥官批准之后方可生效，包括请求支援炮击、无人侦察机请求、补给物品请求、车辆投放请求，以及移动、攻击、防御、修理、埋设地雷、破坏等分队长命令。

从这以上描述中可以看出：在百人战场上，玩家们除了要比拼枪法和驾驶技术，还应该通过指挥系统合理利用各种资源，安排战术。那么，当我们成为分队长或指挥官后，该如何展现这一职位的特殊能力呢？

分队长攻略讲解

我们先来看看分队长系统，在百人战场中，分队长是本小队的绝对灵魂人物，一切攻防动作都是围绕分队长来进行，只有分队长才能将指挥官的战斗意图彻底贯彻给每一位战士。因此，一支缺少强力分队长的队伍，很难组织起有效的攻防行动，更别提制定复杂的作战计划了。

作为小队的灵魂人物，分队长至少应该扮演好两个角色：基层指挥员与不死的“移动据点”。

角色扮演之基层指挥员

战斗开始后，点击“T”键，我们可以看到分队长的各种无线电指令，种类比普通战士要多。比如请求UAV扫描、火炮支援、补给空投等支援性请求，也包括向该小队成员下达攻击、防御、修理等战术指令。分队长应根据自己掌握的战场态势，结合指挥官的命令要求，及时下达合理的指令。



翱翔在空中的战机



等待牺牲的队友复活在我身边



发现敌军坦克，请求炮火支援



分队长命令战车集合



跟随分队长行动

关于支援性请求，有可能被指挥官拒绝，比如火炮与UAV。毕竟指挥官的视野比分队长大，定位更加精确，而且也考虑得更加全面。不过，在某些特殊情况下，分队长还是要完成火炮攻击的指引任务。比如我方卫星被破坏时，指挥官无法扫描，分队长就要只身赴险，引导指挥官下达火炮支援命令。另外，当分队长带领队伍奇袭据点且四周敌人较多时，可以请求UAV支援，藉此以观测周围的敌军动态。

至于至于补给与车辆支援请求，分队长需要向指挥官提供合适的坐标，就可以等着空投物资的到来了。

角色扮演之“移动据点”

作为分队长，除了请求支援与下达作战命令外，还拥有一种神奇的战场复活术，可以让阵亡的队员复活在自己身边。每个分队最多能有5名队员在分队长身边复活，前提是分队长还没有被敌人干掉。这无疑为我方的战斗行动提供了重要支持，让我方能够在短时间内调动有生力量进行集中打击，从而在局部地区形成兵力优势。例如：在许多战斗中，精明的指挥官们利用分队长这一特殊本领，采用“武直空投分队长”的战术奇袭对手据点，往往能收到奇效。

战斗时，当身为队长的你移动到了敌方旗点附近，此时你应该立即向指挥提出支援请求。如果指挥无法给你有效的支援，而且你又无法确定周围是否安全，那么最正确的行动不是冲过去占旗，而是找个僻静角落躲起来，让自己成为“移动据点”。只要你不牺牲，就意味着你的队员会不断复活，不断发动冲击，给这个区域的敌人造成很大的困扰。

由此可以看出，作为分队长，应当尽力保护好自己的生命，为队员们群殴目标提供最大帮助。一个不能克制自身冲动，并安静等待时机的队长不是好队长。

指挥官攻略讲解

从某种角度而言，指挥官就是升级版的“分队长”，直接对旗下所有分队长负责。不过，与分队长相比，指挥官必须具备更全面的大局观、更敏感的战场嗅觉、更出色的战术意识以及更高的人格魅力。当然，在具备以上能力之前，我们必须熟悉并掌握指挥官具备的特殊技能。

特殊技能之战术扫描

战术扫描，可以全面查看地图上的敌军分布与攻击趋势。不少指挥官都习惯性地忽视了这一技能，其实它有着极其重要的作用。

举个例子：当我方有部队在争夺某据点时，指挥官在该据点位置放置无人侦察机，就能让据点附近的部队更好地确定敌军位置，作出有效的攻击。当我方部队占领据点后，指挥官立即扫描整个战场，观察附近是否还有敌军正在靠拢，以此判断敌军是否想重新夺取这个据点。如果扫描显示有大批敌军向据点靠拢，而据点附近的我方兵力极少，难以抵挡；那么请立即给此据点一个炮击，不但可以杀伤大量敌军，还能拖延敌人进攻的节奏，为我方集结兵力争取时间。请不用顾虑据点附近的己方士兵，就算你不发动炮击，他们也会被蜂拥而至的敌人撕碎。

由此可见，战术扫描就像是指挥官的另一个眼睛，帮助指挥官做出一系列正确的决定。在《战地风云Online》里，战术扫描有两种类型：区域性扫描与全局雷达扫描，上文案例中提到的便是区域性扫描。而全局雷达扫描可以在开局时使用，不仅能够看到敌军各个据点分部的兵力，还能尽早得知敌军的转移动态。对于防守方的帝国部队，则可以看出联邦军的攻击地域，这时再针对性地放出无人侦察机，就能更有效的发现敌军大部队，从而为我方部队指引一个明确的战略进攻或防守的目标。

特殊技能之无人侦察机

出动无人侦察机，是许多指挥官都会用的基本功能。不过，会用不等于能够熟练运用，同样是出动无人机，但高手们放置的地点却很有讲究。

例如：在防守阶段要将无人机放置在我方阵地前沿，而不是在敌军据点。一些指挥官为了一时的炮击需要，让无人机巡逻在敌军据点上空，这样对己方是非常不利的。虽然能够在短时间内消灭大量敌军部队，但也会使我军部队因为不了



击中敌方战机


驾驶快艇突袭敌营



驾驶装甲战车开赴前线


据点争夺战


欧曼海湾攻坚战

解敌情而遭受重大损失。

到了进攻阶段，无人机应出现在敌军较为集中的区域。也许你要问了：“我怎么知道哪个区域的敌人较为集中？”很简单，你可以让战术扫描与无人机相互配合，寻找敌军大部队的位置。另外，在敌方占领的据点间利用无人机进行间隔扫描，可以了解敌军不同据点的兵力情况。

战场形势瞬息万变，一千个指挥官就有一千种放置无人机的方法，这里就不逐一列举了。一句话：根据战场形势，结合自身需求，让无人机前往最重要最关键的地方。

特殊技能之炮击

火力强大的炮击部队，是指挥官的镇山“法宝”，很多指挥官也热衷此道。不过对于初级阶段的指挥官而言，大炮可不是随便能放的。

请求炮火支援，这一指令固然能够重创敌人，但也有可能误伤己方士兵。枪炮无眼，不会因为你是同一阵营的伙伴，就放你一条生路。因此，在敌我交织、势均力敌的战斗中，一定不要胡乱请求炮火支援。此时，不如锁定敌方援军，在其行军路段进行炮击，既帮助了前线部队，又避免了我方人员遭受误伤。另外，对于刚刚被敌军攻下，但还处于中立状态的据点，送上一个炮击，有可能将那里的敌军尽数消灭，从而阻止敌人占领此据点。

一个优秀的指挥官，能够合理地计算出敌军部队和炮击地点的距离，同时计算好炮击所需时间和敌军进驻时间，然后下达炮击指令，给予敌军巨大的打击，从而使胜利的天枰朝着己方倾斜。

特殊技能之补给

在漫长的拉锯战中，载具难免会损坏，战力也可能损失殆尽，这时就需要指挥官给予补给支援。

在没有配合的战斗中，补给支援往往会走向两个极端：要么没有任何补给行动，因为指挥官抢人头去了；要么分队长乱叫支援，使指挥官判断失误，将物资投往错误地点。对此，我想特别提醒指挥官们：物资补给很重要，它影响着前线将士们的战斗续航能力，其作用绝对远胜于那不值一提的人头数。你是指挥官，不是敢死队员！

对于分队长的支援请求，请勿立即答允，建议利用战术扫描与无人机，观察该区域的敌我态势；然后再决定支援与否。同时，我也想告诉各位分队长：你的指挥官很辛苦，如果没有必要，请勿随意呼叫补给，以便让物资补给到最需要它们的地方。

适合指挥官的职业

介绍完指挥官的特殊技能，我们还必须解决一个问题：医疗兵、工程兵、反坦克兵与狙击手这四大职业，究竟哪一个才是最适合指挥官的呢？笔者推荐医疗兵或狙击手。

身为指挥官，虽然不需要在一线战场拼杀，但也得时刻提防敌人的奇袭部队。若是一不留神，自己的小命儿给敌人取走了，还谈什么战术战略？所以指挥官应该是擅长生存的好手！就这一点而言，拿着急救包就能伤愈的医疗兵无疑是最佳选择。而狙击手必须具备较强的隐蔽意识，这一点与指挥官的生存原则不谋而合——只有隐蔽好自己，才能有命去指挥。因此在我看来，狙击手同样适用于指挥官，前提是这位狙击手足够优秀。

综述

关于《战地风云Online》指挥系统的讲解，到这里就告一段落，希望能给大家带来帮助。不过，优秀的指挥官绝不是在理论中诞生的，只有在百人战场上不断地磨练，才能真正达到“谈笑间，樯橹灰飞烟灭”的境界。当然，在这之前，你还得用自己的人格魅力去赢得战友们的认同。

2012年11月15日，《战地风云Online》终于进行开放性测试阶段，玩家们无需激活码便可杀入百人战场。面对随之而来的全新版本“龙之帝国”，面对带有浓郁中国风的百人战场，志在指挥官的你，做好挥斥方遒的准备了吗？


死守据点


小心，也许有敌人埋伏


沿空侦察敌情


沿着幽静的小路奇袭敌军



载具之间的战争

天龙八部Online ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://tl.changyou.com/

《天龙八部Online》神兵海域战场

■四川 清风

2012年10月25日，《天龙八部Online》推出了年度最大资料片"神兵海域"，让武侠迷们领略到8星上古神器的耀眼风采。

开篇语

与6星普通神器相比，上古神器不仅绚丽夺目，造型百变，而且属性能力全面提升。一件成型的上古神器，包括血上限在内的所有属性能力都会出现质的飞跃，真可谓是"神兵在手，天下我有！"

正因为如此，"神兵冶炼"系统一经推出，就得到了无数玩家的追捧，人人都想让自己变得更强，无论你是大侠还是小虾米。在之前的文章中（本月上旬刊），笔者曾给大家讲述了一位神器追求者的故事。

毋庸置疑，"神兵冶炼"系统的确拥有非凡的吸引力；但你如果认为这就是《天龙八部Online》新资料片火爆的原因，那就有些"目光短浅"了。在新资料片中，"神兵冶炼"系统仅仅是一段引人入胜的"序"，它引出了更多魅力无限的精彩内容。比如，轰动天下的海底古战场。

背景：贪婪与阴谋的产物

贪婪是人类的劣根性，天荒古境内无休止的厮杀将这特性诠释得淋漓尽致。

在中原武林人士入驻之前，天荒古境曾是无忧无虑的世外桃源。无论是隐居在此的炎黄遗脉，还是吸天地之灵的妖魔鬼怪，抑或低人一等的飞禽走兽，都能平心静气的和睦相处。

从天荒古境被中原人士发现的那一刻起，世外桃源便不再存在。一批又一批的习武之人涌入古境，开启了杀戮的新篇章。丰富的矿产资源、经验回报极高的通天塔、威力无穷的神物龙纹，以及钧天、罗浮、潮京三大城市的控制权……各种巨大的诱惑汇集到一起，致使古境战火连绵不断，各大世族竞相厮杀。

可怕的是，终日的厮杀并没有延缓人类贪婪的步伐。当武林中人从炎黄遗脉口中得知海底世界的存在时，他们征服的欲望变得更加强烈。

在武林中人的胁迫下，炎黄遗脉告知了通往海底世界的路径——一条从凤鸣镇码头通向深水区的小路，并将神秘的避水诀传授给众人。由此，沉寂多年的海底古战场终于大白于天下。

人类对海底世界垂涎三尺，殊不知隐匿在海底古战场的九黎族正谋划着惊天阴谋。这海底古战场，乃是上古时代炎黄遗脉与九黎后裔相争所留。当年那场惊天动地的大战，致使这片战场崩塌，沉入海底之中。作为胜利一方的炎黄一族成功上岸，享受着恬静安详的天荒古境；失败者九黎族则坠入海底，受困数千年。这期间，九黎族历任族长都曾为重回陆地呕心沥血，却屡屡受阻于海洋强大的阻力，无功而返。

就在九黎族人濒临绝望之际，玄海星岩的出现照亮了他们的梦想。由于海底世界长期与世隔绝，大片灵气聚集于其中徘徊不散，滋养出特殊的五彩神石——玄海星岩。九黎族人惊喜地发现，玄海星岩具有激发武器潜能的强大力量。用玄海星岩冶炼而成的上古神兵，蕴含着开天辟地的神力，能够将海洋阻力化为虚无。同时，玄海星岩还是滋养蚩尤元神的上好灵物，九黎部族开始秘密计划着复活蚩尤，入侵九州大陆。沉睡千年的海底古战场，再次笼罩着战争的阴云……

场景：探秘海底世界

海底古战场绵延百里，其中掩藏着千年以来的无数秘密。85级以上侠士，可由凤鸣镇码头下水，进入"水月洞天"，并途经"水月洞天"潜入"玄海"与"大鲲遗骸"。



神兵一出，谁与争锋？


热身完毕，准备跳海！


九黎族长


战况激烈的海底战场


水月洞天一角

水月洞天连接凤鸣镇与海底古战场，幽深不见天日。由于接近凤鸣镇，灵气稀薄，生物与矿藏都较为稀少。不过，水月洞天颇具南海风光，不知何处涌来的清泉在椰林边汇聚成浑然天成的浅潭，各种奇形的海洋生物也在此处时有出没，实乃绝佳的观光地。

玄海由水月洞天进入，这里有绵绵浅滩，亦有嶙峋海沟，更有炎皇时代留下的宫殿遗迹，断壁残垣诉说着上古的辉煌。传说，玄海是千年前古战场的中心，炎黄遗脉与九黎后裔曾在此鏖战，古战场灵气汇于其中，生出无数奇珍异宝与诡异水族。

水月洞天的另一侧是大鲲遗骸地，上古海中巨兽埋骨于此。据庄子《逍遥游》记载："北溟有鱼，其名为鲲。鲲之大，不知其几千里也。"数千年来，关于传说中大鲲的真假，人们始终争论不休，而沉寂在玄海深处的大鲲遗骸，也许是这一上古神兽存在过的唯一证明。

不过，我必须善意地提醒大家：大鲲遗骸地形极为复杂，环环相扣洞洞相连，如奇门遁甲般令人目眩神迷。因此路痴玩家请慎入！

鏖战：海底战场谁能称王

为收集散落在四处的五彩神石（即玄海星岩），复活蚩尤，九黎部族定期派遣大量战士潜入玄海附近。此时，正是海底大战最为激烈的阶段。携带着五彩神石的九黎族战士想要将神石运回栖居地，而前来寻宝的武林人士显然不愿意放过到手的"美味"。

不过，对于实力不济的武林人士而言，这一"美味"极有可能变成烫手的山芋。作为蚩尤之后，九黎族战士具有不亚于上古战神的力量，普通习武者若是在古战场中与他们短兵相接，没有一定实力也绝对无法应付。

就算你勉强将九黎战士击退，也并不代表能称霸海底，因为你还没有接受九黎族头领及族长的考验。九黎战士中，最强大的存在莫过于九黎族头领及九黎族长。当麾下战士遇到实力强劲的对手、无法应付时，这两位首领便会出现，以雷霆万钧之势，迅速为己方解决战斗。

九黎族头领与族长究竟有多厉害？且看一位武林高手的战争日记：

我与峨眉队友携手前往海底古战场寻宝，遇上了九黎族战士。我二人合力将九黎族战士击败，并用其信物召来了九黎族头领。我们本想从九黎族头领身上收获更多珍宝，没想到几个回合之后，便被其击成重伤，狼狈而逃。

瞧，这还只是九黎族头领，就足以令两大高手狼狈逃窜。若是九黎族长出马，这二人岂不是连逃走的机会都没有？据传，要想击败九黎族头领，至少需要4~6名高手默契配合；而要想击败九黎族长，则需要数十名高手联袂出战。

自古战场的秘密揭开以来，每一场在中原来客与九黎战士之间发生的冲突都异常惨烈，互有伤亡。不过，一旦战胜了强大的九黎族头领及族长，中原高手们就能获得大量"玄海星岩"，所以不怕死的高手也愈来愈多！

看到这里，你也许会问：如何才能召唤出九黎族Boss呢？很简单！在海底场景中击杀九黎部族的战士，可收集到"玄海星岩"以及"九黎饰物"。使用一定数量的九黎饰物，即可在特定的信号台上吸引终级Boss——九黎族头领及九黎族长。这其中，在6个九黎头领信号台上，可召唤出Boss九黎族头领。1小时后，才可再度召唤。在九黎酋长信号台上，可召唤出Boss九黎酋长。4小时后，才可再度召唤。

当你击败九黎一族，获得玄海星岩后，就可以前往凤鸣镇对神器进行通灵操作，冶炼上古神器。

综述

怎么样？妙趣无穷的海底世界有没有令你怦然心动？在《天龙八部Online》"神兵海域"资料片里，让你心动的新玩法还有许多，比如一键换宝石、真元再度爆发等等，更有胡歌、刘诗诗两大仙侠明星倾情代言。

神兵来了，你敢下海吗？


玄海地形复杂


大鲲遗骸深处


击败九黎族头领


组团围攻九黎族长


两块玄海星岩掉到了包裹里

本月头条

《九阴真经》华山论剑版抢先看

曾几何时，华山论剑成为了无数武侠迷为之向往以致热血沸之腾巅峰对决的代名词。《射雕英雄传》中黄药师（东邪）、欧阳锋（西毒）、段智兴（南帝）、洪七公（北丐）、王重阳（中神通）五人在华山顶上斗了七天七夜，争夺“九阴真经”。现在，真武侠网游《九阴真经》新版本“华山论剑”即将重磅来袭，除了再现武侠中华山论剑的经典场景之外，还将同时投放诸多新玩法内容。



幽云十六州两军对战浴血边关

另外，玩家实力达到一定程度后，系统会随机将玩家分配加入“明军势力”和“蒙古势力”，若放弃选择则被传送至燕京幽云十六州的场景传送门附近。与此同时，幽云十六州明军势力，蒙军势力每天定时向江湖招收英雄豪杰，玩家可提前通过界面报名排队。首批开放玩法包括，“战备阶段”，玩家可进行“运送粮草”“击杀头领”和“争夺据点”等军务，此外两军势力还有其它玩法内容。值得期待的是，参与幽云十六州势力获取战功可在特殊的江湖人物处兑换神秘武学。

头条看点： 该版本中与NPC对话中增加“随便聊聊”选项，可以获得八卦新闻，保存后可以将信息添加到奇遇界面的八卦中，八卦信息可分享给其他玩家，这些信息将会成为奇遇的线索。如此一来，江湖的味道更浓，只是如何避免奇遇成为某些玩家获利的途径，比如鸟蛋奇遇神行……因此，更人性化的设定还有待蜗牛进行调整。

游戏蜗牛CEO石海出席 GDC Online 2012



石海表示坚持创新是游戏蜗牛未来发展的核心理念

GDC Online 2012（Game Developers Conference Online）于今年10月10日在美国德克萨斯州的奥斯丁市举行，游戏蜗牛携旗下的《九阴真经》《黑金》两部产品视频亮相GDC2012，总裁石海应邀参加并做主题为“打破常规，MMO的创新之道”的主题演讲。

石海首先介绍蜗牛公司及其旗下多款作品，从《航海世纪》《机甲世纪》《舞街区》《英雄之城》讲到《帝国文明》《龙战》《黑金》，并表示从未摒弃一直坚持的创新之道，石海现场以《九阴真经》为例，围绕产品多个创新理念，比如重新定义东方武侠网游的规则与别具一格的世界观成路线上，做出分享。

石海在现场还结合《黑金》的最新视频介绍这这款产品，引起了与会者的广泛关注。作为一款全新蒸汽朋克风格出现的网游新品，《黑金》抛弃市面上传统的游戏题材，为玩家描述了一个唯美奇幻风格与写实蒸汽朋克风格相融合的世界，玩家将以一种名为“黑金”的稀缺资源为故事核心，领导所选择的种族展开激烈争夺。据悉，《黑金》将成为游戏蜗牛在2013年的重磅产品。视频中两大阵营场景形成鲜明的对比，科技与魔法的交锋，不同的种族之间爆发的战争，蒸汽坦克对战大型魔兽，给人带来的强烈的视觉冲击。

盛大活动

《九阴真经》活动

《九阴真经》是由游戏蜗牛历时5年研发，投入亿元推出并与盛大游戏双核运营，致力诠释中国武侠文化的大型多人网络游戏。以真武侠为理念构建了纯美中国风在线江湖，表现出中国武侠的核心元素：内外兼修的神奇武功、秀美壮观的古代山河、有情有义的江湖外传、正邪英雄的武林争霸。并融入了无等级、创新PK、奇遇等一系列真武侠元素，还原出一个真实恢弘的武侠世界。

请找出A、B两图中5处不同的地方。





活动参与方式： 请将以上两图中5处不同的地方写于回函卡上或发送E-mail至huodong@popsoft.com.cn中即可。

活动截止日期： 2012年11月30日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年1月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖： 共3份，奖品为《九阴真经》30元点卡或1个月江湖名俊特权。

2012年9月中旬刊有奖问答中奖名单

湖南 欧阳卫华

哈尔滨 王学亮

河北 刘畅

九阴真经 ■制作：游戏蜗牛 ■运营：盛大游戏/游戏蜗牛 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：公测 ■官方网站：http://9yin.woniu.com/

《九阴真经》禁地武学内功详解

■北京 浮云

对于八大门派的武功，玩家们早已感到厌烦，随着禁地武学的开放，全新的武功套路引起众多玩家的争抢，然而全新的武学也要搭配适合的内功才能将战斗力最大化，那么禁地武学与内功如何搭配呢？下面我们就一起来看看。

内功名称：无妄神功（阳刚）

江湖传闻：传为雪山派掌门白自在，依“无妄”卦象所创内功，讲求“天雷无妄，无妄而得，必有所失，必有所得”。修习后可转祸为福，护佑躯体，亦可转福为祸，加之于敌。

内功效果：

6～15层：受到的所有伤害降低8%，攻击时免伤效果移除但忽视目标4%内外功防御减免。

16～25层：受到的所有伤害降低10%，攻击时免伤效果移除但忽视目标5%内外功防御减免。

26～35层：受到的所有伤害降低12%，攻击时免伤效果移除但忽视目标6%内外功防御减免。

36～48层：受到的所有伤害降低16%，攻击时免伤效果移除但忽视目标8%内外功防御减免。

49层：受到的所有伤害降低20%，攻击时免伤效果移除但忽视目标10%内外功防御减免，同时增加自身5%的伤害。

对应套路：流沙（单剑）

扇中乾坤（实招）：快速一击,对前方扇形范围内的敌人造成伤害，妄图招架的敌人会损失一定的内力，而自身则会根据招架的敌人数量来恢复淤血。

日月晦明（实招）：日月通明，急速两剑对目标造成伤害。

厚积薄发（实招）：厚积薄发，凝聚全身之力对身前目标造成伤害，蓄力时间越久造成伤害越高，最高提升100%的伤害。

沙鸥掠波（实招）：扬起周围沙土，附之以内力，震伤周围目标造成伤害使之3.5秒内全身麻痹，动弹不得，唯有招架之力。

裂地震（实招）：力灌剑身，猛插入地面，激起两道越发强大的气波，被第一道气波震伤的目标短时间内无法施展轻功，第二道气波的威力强大到能够击倒所有还傻站在地面上的家伙。(只能在地面使用)

一毛不拔（架招）：凝聚内力护住全身，增强防御，每成功招架目标攻击都会令防御更加坚不可摧。

雾里看花（虚招）：出其不意的角度击破敌方招架，造成伤害并扰乱目标心智，使其出现幻觉，令目标的每一次攻击都有可能伤及他自己。

大漠流沙（实招）：狠狠的将目标踩进土里，持续5秒，每秒造成当前生命值5%的伤害(最多不高于138点伤害)。

龙卷风沙（实招）：平地刮起一阵龙卷风，对直线上的敌方造成伤害，将陷土里的目标卷至空中。狂风卷沙，残阳落血，龙门客栈烽烟不休，壮志豪情，奸佞诡计，俱随沙敛去。

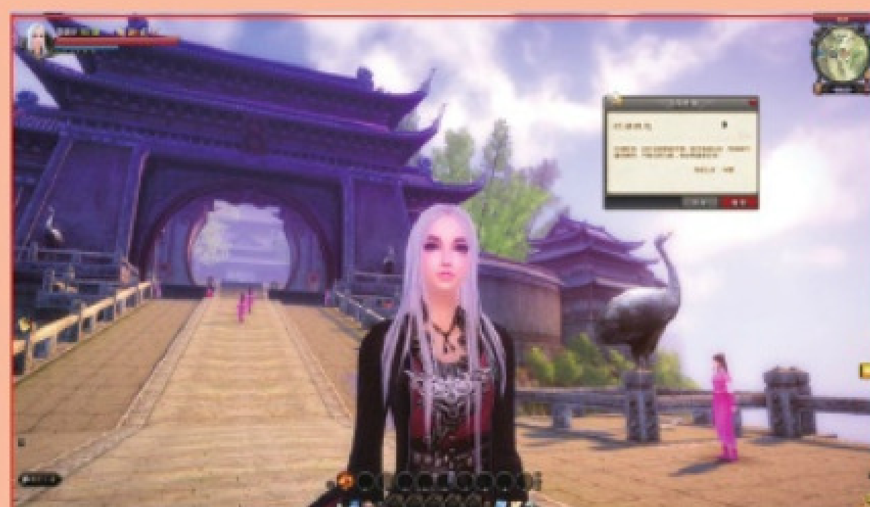
内功名称：五行心法（阴柔）

江湖传闻：“天有五行，水火金木土，分时化育，以成万物”，此心法循天地机理，可化万物灵气，纳之己用，慧藏气海，使运气如涓涓溪水，绵而不绝。

内功效果：

6～15层：攻击时可吸收对方罡气，内息，体魄各一点，并将其转化自身内息，持续30秒。最多吸取6次。

16～25层：攻击时可吸收对方罡气，内息，体魄各一点，并将其转化自身


帮助禁地Boss打退来犯敌人也可以获得宝盒奖励


第一次进入副本，心情激动复杂



禁地战斗结束后会有相对应的评分


临阵换套路可以打乱对手的战斗节奏



每个禁地的陷阱都各具特色，玩家需小心谨慎前行

内息，持续30秒。最多吸取10次。

26～35层：攻击时可吸收对方罡气，内息，体魄各一点，并将其转化自身内息，持续30秒。最多吸取15次。

35～48层：攻击时可吸收对方罡气，内息，体魄各一点，并将其转化自身内息，持续30秒。最多吸取21次。

49层：攻击时可吸收对方罡气，内息，体魄各一点，并将其转化自身内息，持续30秒。每次攻击有50%几率额外叠加1次，最多吸取27次。

对应套路：青云掌法（徒手）

兵无常势（实招）：水无常形，兵无常势，给敌人造成伤害，若对方身上“铁劲缠身”效果叠加10层，此招必然令对方“昏迷”。

烈焰缠身（实招）：千里追魂，烈焰缠身，冲击敌人对之造成伤害，并使其获得“烈焰”效果。(此招式可利用轻功快速接近对手)

铁甲之威（实招）：狂龙厉行，铁甲之威，生出一道内劲，增加外功防御，每招架对方的攻击，都会给敌方传递“铁劲缠身”效果

五行聚首（实招）：幻灭护体，五行聚首，给敌人造成伤害伤害，令自身加速;若对方未及时招架，则损耗其经脉：增加移动速度，但是受到持续伤害

沧海一现（虚招）：峰回路转，沧海一现，对敌人造成伤害伤害，若敌人妄图招架，必然会“昏迷”。

阴阳同伤（架招）：太极鼓荡，阴阳同伤，对周围敌人造成伤害伤害;太极化阴阳，阳气留在自身，阴气传至敌身，二气相交，则安然无恙，否则孤阴不长，敌人必受阴气所伤。

天雷震地（怒招）：憾地一击，天雷震地，给敌人造成巨大伤害伤害;若敌人不时时招架，中第一击必然昏迷，中第二击则无法使用轻功，中第三击若招架则使其无法招架

内功名称：残阳功诀（阳刚）

江湖传闻：“暮色萧萧，残阳沁血”，功诀传为江湖中一位侠士陷于垂死绝境时，大彻而悟。修成后，可内敛真气，迸发而出，势若天神临凡，锐不可挡。

内功效果：

6～15层：攻击时会聚集真气保护自己，获得1秒的霸体效果。重新聚集真气需27秒。

16～25层：攻击时会聚集真气保护自己，获得1秒的霸体效果。重新聚集真气需24秒。

26～35层：攻击时会聚集真气保护自己，获得1秒的霸体效果。重新聚集真气需21秒。

36～48层：攻击时会聚集真气保护自己，获得2秒的霸体效果。重新聚集真气需18秒。

49层：攻击和被攻击时都会聚集真气保护自己，获得2秒的霸体效果。重新聚集真气需14秒。

对应套路：残阳剑法（单剑）

极光电斩（实招）：电闪一击，对目标造成伤害;若敌人未能及时招架，必会侵染“炎火剑气”：受到持续伤害，叠加层数越高伤害越大。

离合剑气（虚招）：剑合神离，挥剑伤敌造成伤害;若敌人妄图招架，则剑神合一，引发其体内“炎火剑气”，破防成功则使目标在一段时间内使用轻功会受到伤害。

剑影留痕（架招）：残阳架势，凝聚“残阳剑气”护身：成功招架时，传递一道“离火真气”至敌方体内，同时回复自身一丝内力。

嗜血狂杀（实招）：残阳沁血，剑走偏锋，剑气横扫对前方敌人造成伤害;若敌人未能及时招架，则使其身形受阻：使用轻功会受到伤害。

痛苦悲鸣（实招）：擎剑啸天，真气激荡，对周边敌人造成伤害，使敌人无法使用招式;同时引发敌人体内的“炎火剑气”。



每个禁地都掉落相对应的武学残本


每个禁地都有自己独特的故事情节


每个难度的禁地都有对应的进度


青云堡的九宫格关卡十分有意思


青云堡的战斗让我们从新认识武林禁地

赤龙神弹（架招）：藏剑瞬吐，对目标造成伤害；若敌人未能及时招架，则在敌人位置创建一个火堆，使敌人无法使用轻功且受到持续伤害

铁划银勾（实招）：双龙出海，铁划银勾，冲过去对目标快速的三连击造成伤害;(此招式可利用轻功快速接近对手)

天地不仁（怒招）：浴血残阳，焚天而怒，舞剑灼斩周边敌人造成伤害，令其受“炎火剑气”之苦更重;若敌人未及时招架，且体内存有“离火真气”，则会被击飞。(体内“离火真气”越重，则被击飞的次数越多)

内功名称：紫霞功（太极）

江湖传闻：传为华山派祖师郝大通所创，为修炼内丹心法，亦为道家技击之无上玄功。功夫启于《易》理，源于无极图。功成后“紫霞罡气”灌注周身，可震伤内力空虚之敌。

内功效果：

6～15层：攻击可造成0.2倍目标所缺失的内力的伤害，内置冷却时间10秒。(只对玩家有效)

16～25层：攻击可造成0.3倍目标所缺失的内力的伤害，内置冷却时间10秒。(只对玩家有效)

26～35层：攻击可造成0.4倍目标所缺失的内力的伤害，并额外造成20点阴伤害.内置冷却时间10秒。(只对玩家有效)

36～48层：攻击可造成0.55倍目标所缺失的内力的伤害，并额外造成50点阴伤害。内置冷却时间10秒。(只对玩家有效)

49层：攻击可造成0.7倍目标所缺失的内力的伤害，并额外造成100点阴伤害。内置冷却时间10秒。(只对玩家有效)

对应套路：凋翎（单剑）

玄虚刃（虚招）：快速一击,对前方扇形范围内的敌人造成伤害，妄图招架的敌人会损失一定的内力，而自身则会根据招架的敌人数量来恢复淤血。

青春永驻（气招）：提气活血化瘀，当效果存在的时候，任何攻击自己的人都会受到内劲反噬，损失内力，效果持续6秒

凝神混元（架招）：防御架势，凝神提气。每次招架成功都可以给攻击者添加1层“混元”之气(可叠加6次)，当“混元”之气结束或者叠加到6层的时候，受到影响的单位会损失一定的气血，持续20秒;每次招架成功都可以给自身添加1层“凝神”状态(可叠加4次)，每层状态有25%的概率在使用销魂幻影掌的时候能将目标击飞，持续20秒。

波若吼（实招）：如狮子咆哮般的疯狂一击，对目标造成伤害并且有15%的概率震慑目标无法出招。(此招式可利用轻功快速接近对手)

销魂幻影（实招）：对自己身前的单位发出势大力沉的一掌造成伤害，若自身处于“凝神”状态，则有可能击飞目标。

无形粉（实招）：对自身周围5米范围内的玩家撒下无形之粉，造成伤害并且昏迷3秒。

风卷残云（实招）：对自己正前方区域的单个目标造成伤害，狂风迅速席卷目标脚下，每2秒给处于风区内的敌人添加1层“呼吸不畅”，最多叠加10层，结束后会因为受到“呼吸不畅”的影响而持续损失气血，狂风持续20秒。

噬魂剑（实招）：对前方锥形范围内的目标造成伤害（可分摊）。

狂风迅雷（实招）：以狂风迅雷之势不断的用剑刺向目标造成伤害。结束之后导致目标“气血不畅”，臂力越高，“气血不畅”所造成的影响也越大。海其阔的狂怒之招正是从此招领悟，威力非凡。

结语

其实在《九阴真经》中，每个套路都有自己独特的妙处，有的可以封招，有的会让敌方持续掉血，还有的会禁轻功，甚至有的可以做出连续数次范围攻击，因此灵活使用自己擅长的套路，才是制敌的最有效手段。P



全新禁地雁门关将于下个资料片开放



使用怒气技能要掌握好技巧



熟练使用已掌握套路可以有效制敌



在禁地中最好集体行动，单独作战危险系数极高



掌握战斗节奏才能对敌人造成致命打击

汇众教育
本期推荐校区
西安（动漫
游戏）校区

西安汇众游戏学院 让你做高薪人才

最近，权威专业人才招聘网站，中华英才网发布新一期职场人气排行榜。榜单中，三维动画、游戏设计、动漫设计等职业仍是招聘热点。

汇众教育——游戏动漫教育领跑者

汇众教育于2004年在北京成立游戏学院，成为国内最早培养游戏人才的机构，2007年成立动漫学院。至今汇众教育已经培养了4万余名学生，毕业学员遍布国内70%的动漫游戏公司。汇众教育一直在追求更适合中国学生的教学方法和教材，课程不断更新升级，还自创了"微学习""迭代式学习法"。校区遍布全国10几个省会城市，2005年西安校区成立，成为了西部地区最大的动漫游戏培养基地。拥有一批高素质的师资队伍，新建高清数字体验厅和模拟动漫游戏设备环境的动漫模型渲染室，完善了教学环境，为学生成才提供了良好学习环境。

零基础学习，高起点就业

西安汇众教育的动漫游戏设计课程拥有一个完整系统，一步一步从零到整，从简到繁，让零基础的学生也能学会。除了理论教学外，西安汇众教育更让学生在实战中掌握各种公司需要的实用技能。每个阶段学习完后，都有相应的项目实训，让学生在实战中成长和创作。通过扎实的学生，毕业后学生起薪三五千元，真正不拼爹也能实现高薪工作。

梦想起航的地方在西安汇众

赵博 男　　学历：高中　　年龄：22岁

岗位：3D特效　　月薪：9000

那年高考落榜后，我也迷茫和失落，最后选择了西安汇众教育，同时也选择了将自己的爱好的游戏作为职业，在西安汇众学习了游戏美术专业。月薪也从刚刚毕业的二三千元到现在的月薪九千元，在我的同学还在大学校园里我已经是有2年多工作经验的从业人员了。不管我现在走在哪个城市，拿着怎样的月薪，我梦想起航的地方在西安汇众，感谢西安汇众教育让我找到了我人生的方向。

姓 名：叶海军 学 历：大专 专业：游戏程序

公司：动网先锋网络科技有限公司

社区游戏部：经理&制作人

大专毕业后我进入汇众教育西安游戏学院学习手游程序开发，也是为了成就我中学时代的梦想。刚毕业后工作并不顺利，实习 3个月的手机程序员，技术也并没有太大的提高。有失落，但对游戏的执着和对制作游戏的热情一直激励着我。2008年中我终于进入到游戏行业从事游戏策划职务，2008年年底我遇到了自己在游戏事业的转折点，我告别西安来到了深圳，开始了自己更高更快的事业发展道路。经过执行策划、系统策划、主策划、项目经理，现在也做到制作人。对于后面的学弟学妹们在这里我也送上我的一些小建议把。未来的路都是要自己走的，方向也是要自己定的，成功的路有很多但最终都是要自己慢慢去走的。曲线救国也未尝不可。这个行业有很多岗位，可能一开始你做不了游戏制作人或者主美，但是你可以先进入这个行业，随着技术的成熟和经验的积累，你就会是未来的游戏制作人和主美。

受动漫游戏企业委托西安汇众教育定向招收学生50名：凡是中等学历，对游戏感兴趣的人士；待业/在职 在读，期望加入游戏朝阳行业，进入白领阶层；有志于在游戏行业发展的人士，希望把爱好转化为职业的游戏计算机爱好者，均可报名。报名即有机会赠送价值千元学习用具，先到先得，送完为止。

校区与学员展示







汇众教育 西安（动漫游戏）校区

咨询网址： http://xa.gamfe.com （游戏）
http://xaa.gamfe.com（动漫）

咨询QQ： 846522281
2367768620
1136138657
153195975

报名地址： 西安市小寨十字国贸大厦11层

汇众教育
本期推荐校区
武汉（动漫游戏）校区

校企联姻打造动漫游戏界最IN精英人士

"风水轮流转"，十年前最热的法学、外语等专业已成为"就业困难户"，时下什么样的专业人才走俏职场？校企联姻打造动漫游戏界最IN精英人士。

动漫游戏企业吹起号角 喊缺人才

近年来我国动漫游戏产业在政策助推下飞速发展。纵观全国，各地的动漫扶持政策大致相同，基本按照制作动画的分钟数对动画企业进行扶持。这种'做一分钟奖励一分钟'的模式让许多公司埋头炮制分钟数，随着第三届国际动漫节的举行，动漫游戏专业人才招聘成了参展企业的重头戏。不到半个月，人才市场又举办了"第三届动漫企业人才交流会"。这场交流会有30多家企业参加，提供150个左右的职位，近800个用人需求。广大动漫企业和游戏厂商纷纷表示："现在企业订单翻倍，我们太缺人了。为了快速上手，在人才遴选上他们更愿意选择技术全面、经验丰富的高端实战型动漫游戏专业技术人才"。

教育资源失衡 培养人才是关键

动漫游戏行业是一个跨专业、跨行业的交叉性新产业，尽管它涉及到很多个专业和行业，但却又和这些专业有着明显的区别。武汉汇众教育动漫游戏学院统计与总结多年教育经验得出：造成这种悖论的根源在于人才培养没到位。主要问题在于：

1.高校硬件落后，老师"半路出家"造成学生就业无优势。

一方面动漫游戏产业存在巨大的人才缺口，企业求贤若渴；而另一方面，大量科班出身的动画专业学生却找不到工作，毕业面临着失业。一些院校很多老师都属于"半路出家"，并不具有传授学生真正的动漫知识和技术的能力，有些是那种做过几年代工，业内混得不好转去做老师的，有些是从事相关专业，像是计算机、软件、平面设计的老师。在这种背景下，教出来的学生在找动漫相关工作时，并没有太大优势。现在国内的一些动漫院校都只是盲目的扩张，无论是硬件还是师资都无法跟上动漫企业的实际需求。

2. 教材体系陈旧，造成学生无法适应企业用人需求。

据汇众教育集团董事长介绍：武汉汇众教育是湖北省唯一由汇众教育集团直属的品牌教育机构，每年都会全面更新升级教材和项目案例，2012年汇众教育集团已经在用自主研发的6.0教程时，而一些学校的学生还在学习1.0的教材，武汉汇众教育站的起点很高，对学员的要求也很严格，不仅要求员工具有实战的能力，而且需要及时掌握最新、最高端的制作技术。同时汇众教育董事长还强调：专业的动漫游戏院校要想培养出真正有用的动漫人才，必须开设真正独立的动漫设计、动画制造、游戏策划、游戏美术、游戏开发等专业，并且加强动漫游戏企业与学校的互动，一直以来武汉汇众教育与动漫游戏企业进行"产、学、研"的定向委培人才，学员在学习的过程中可直接参与到动漫游戏的商业项目实训提高学员的动手操作实践能力，不仅能为学生直接了解具体动漫游戏企业的岗位技术要求，提高职业能力，为毕业与就业接轨，毕业即就业。同时对培养学生的组织纪律观念、良好的职业道德、认真负责的工作态度，以及艰苦朴素的生活作风、团结协作的团队精神和坚定乐观的生活态度都有极大的帮助。

目前，武汉汇众校区与动漫游戏企业联姻的实践成果已经立竿见影，众多学子纷纷就业于巨人、完美时空、皓宇互动、苏州蜗牛、江苏甲子、江苏泗水、武汉天赋、天镜轩、像素工坊等动漫游戏公司，就业面辐射全国动漫游戏公司的70%，为动漫游戏公司委培出优秀的2D动画制作师、3D高级动画师、特效师、游戏策划师、游戏程序开发工程师、游戏美术设计师等专业人才，凭借着过硬的技能水平和综合能力得到知名动漫游戏公司的认可和肯定。只需要不到一年的时间来武汉汇众动漫游戏学院学习，就可以成为动漫游戏行业的高端精英人才，你还等什么？

汇众教育
本期推荐校区
济南（动漫游戏）校区

理想是指路的明灯 一个游戏玩家的理想

父辈人眼里，老老实实上大学，毕业后考上公务员就是最好的人生选择了，我就是在这样的教诲下来到省城大学的。

学校里比吃比穿比漂亮的、炫富耍酷扮清高的大有人在，我一贯比较沉稳，很幸运当上了学生会干部，这个职位让我有更多机会接触真实的社会，更清醒的认识到：大学很重要，但仅仅靠大学里的知识是远远不够的。

普通人家的孩子即使勤奋努力都未必有出路，可悲的是还有不少同学沉浸在逃课打牌玩游戏上。学校里的图书馆我几乎每天去报道，找本书读未必就有黄金屋，多少能让自己心安一点。不记得有人说过：读书最大的作用是解放思想。是的，面对蓬勃发展的动漫游戏行业、激情澎湃的文化创意产业，我越来越有兴趣。

在祖辈的眼里戏子还是下三流的，在父辈的眼里游戏还是玩物丧志的。在我看来，是无与伦比的机遇。

因为游戏行业没有太多历史沉淀、没有太多行业积累，这一切都给年轻人充分的机会。没有、也不需要裙带关系，不需要勾心斗角，我可以自由呼吸，因此我选择了她。

从有文化到有眼光，从有眼光到有勇气，从有勇气到有决心，坚持不懈地努力，我想这就是社会的筛选机制吧。

在这个城市从事动漫游戏事业，最合适的起点就是汇众教育了。从了解到体验，从怀疑到尝试，我很清醒的做了考察，果断决定了自己的方向：游戏角色，中国最有前途的CG行业，没有之一。交钱，上学，这段时间是我这辈子最勤奋、最努力、最用心学习的时间。

顺便提一句，我是大学里的逃兵，大三下学期开始各种逃课出来学游戏，有些课，我不说，你懂的。跟打着不舍得花父母钱再学习，实际上天天打牌泡妞玩游戏的他们比，我虽然多花钱了，可从汇众教育毕业半年后我年薪接近6位数了。

游戏开发紧缺岗位及行业参考薪资（元/月）

游戏策划架构师 3000~6000
游戏角色建模师 5000~8000
游戏场景设计师 5000~8000
2D动画设计师 4000~7000
3D动画设计师 6000~10000以上
手游程序开发工程师 5000~7000
2D网游程序开发工程师 5000~8000
3D网游程序开发工程师 8000~12000以上
次世代游戏美术设计师 8000~12000以上
创意总监 10000~50000

汇众教育因材施教

汇众教育是中国数字娱乐教育领域中，以产学研为一体致力于培养动漫游戏设计与开发人才的专业机构，目前主要开设游戏学院、动漫学院项目。

济南（动漫游戏）校区作为汇众教育直营校区之一，自2005年创建至今，依靠精准的市场定位、高质量的课程体系、严格规范的高教学质量与管理和完善的就业推荐服务为济南市乃至整个山东省数字娱乐职业教育事业提供了专业参考及标准。

截至当前，已经成功为国家培养并输送学员多达2000名，任职各大游戏动漫名企，并成为公司的技术骨干。

学生作品展示





汇众教育
本期推荐校区
中关村（游戏动漫）校区

IT门外汉 成为盛大游戏开发工程师

从一名IT门外汉到专业的游戏开发工程师，从旅行社到中国知名游戏企业——盛大。通过自己的不懈努力培训，王柏鑫成功实现了自己职业生涯中的华丽转身。

渴望新的突破

王柏鑫来自一个普通的职工家庭，王柏鑫很小的时候就学会了要独立、自强。穷人孩子早当家，10岁那年，父母迫于生计到外地做生意，王柏鑫弱小的肩膀上开始扛起了整个家，成了“管家婆”。对于一个只有10岁的未成年人来说，在没有大人的照顾下很容易出现叛逆、贪玩、变坏的倾向，但王柏鑫始终是个单纯、听话、向上的孩子。因为他知道，只有勤奋读书，才是一条比较好的出路。王柏鑫没有辜负亲人的期望，2000年他顺利考上大学，来到大连水产学院就读。

大学毕业后，王柏鑫应聘到旅行社做旅游计调。负责旅游团的行程安排、住宿交通的安排以及价格核算等等。说得再具体一点，计调其实做的就是操作和联络工作。这个工作包罗万象，虽然有许多“特权”，但压力也大，尽管干的全是琐碎小事，但出了问题就是大事。王柏鑫在这份工作中得到了很多锻炼，逐渐成长起来。尽管发展的道路顺风顺水，但王柏鑫还是希望自己的职业生涯能有新的突破，他希望为自己寻找新的机会。

踏上追寻梦想的道路

2008年11月，怀着对未来生活美好的憧憬，王柏鑫从旅行社辞职，再次踏上了求职的道路。但王柏鑫寻遍整个招聘会，都没有找到一个适合他的岗位。一次次的面试失败，他发现在大学里所学的专业和之前旅行社的工作经验都没有了用武之地。通过学习充实自己的想法在王柏鑫的脑中油然而生。

王柏鑫初步选择了几个学习的方向，经过对行业前景、发展空间等的权衡比较，王柏鑫最终选择了发展前景好、人才需求量大的游戏开发工程师专业。咨询、走访了多家培训机构后，当他走进汇众教育中关村游戏学院的时候，经验丰富、热情耐心的老师，浓厚的学术氛围给王柏鑫留下了深刻的印象。经过老师对课程的介绍和对学校的进一步了解，王柏鑫终于下定决心，报名参加了该学校的游戏开发工程师培训课程。

厚积薄发 实现职业角色的成功转变

进入汇众教育中关村游戏学院后，王柏鑫每天都会学习到新的技术，也会遇到新的问题，在学习和解决问题的过程中，不断地提高自己的技术能力。尤其是在商业项目模拟这部分，实战课程比例很高，每次课的理论内容都会配合真实商业项目需要完成，既巩固了所学的理论知识，又可以通过实验提高自己的动手实践能力。王柏鑫在大量项目实践中积累了项目经验。

在参加游戏开发培训一年时间里，王柏鑫学到的不仅仅是书本上的知识，还在老师的言传身教下明白了很多做人的道理。尊重、谦虚、严谨、责任，这八个字是王柏鑫体会最为深刻的。每个老师在走进教室的时候都会面带笑容向同学们问好。每次有同学向老师请教问题的时候，老师都会耐心细致地解答，直到同学们全部弄懂明白为止。

从汇众教育中关村游戏学院毕业后，在学校就业部老师的推荐下，王柏鑫顺利入职盛大游戏公司，走进了中国最大的游戏公司。

回想起之前的生活，王柏鑫感慨万千。一个选择、一次教育历程让王柏鑫的人生发生了重大的转变，他彻底重塑了自己的职业发展之路，完成了华丽转身。

汇众教育中关村游戏学院作为国家信息产业部指定的专业游戏人才培养基地，其所有培训课程都是按照企业定向培养方式，定岗定制，避免出现供不应求的局面。仅去年一年校区就有近百名毕业学员成功进入盛大、巨人、完美、金山、搜狐、新浪等各大游戏公司。

汇众教育中关村游戏学院总院名企定制班火热招生。

仙侠世界 ■制作：巨人网络 ■运营：巨人网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：不删档封测 ■官方网站：http://xx.ztgame.com/

巧玩《仙侠世界》甜蜜多

■上海 萤灯

女朋友爱玩仙侠类网游，爱屋及乌，跟在她后面进了《仙侠世界》。谁知道，被安排在“代练”的岗位，负责起早贪黑的升级。于是，每天我都在绞尽脑汁的算计着如何拿最多的经验。

主支线任务同时跑

地球人都知道，主线任务难度低经验高，还附赠给力装备，只需自动寻路跟着跑就OK。在完成主线的同时，顺带得把附近可接取的支线任务领取，因为不少任务刷怪的种类和交接任务的NPC都是重叠的，一起完成非常节省时间。

日常任务经验丰厚

游戏中的很多设定都是不错的，特别是日常任务，不仅给予的经验挺多，还值得一玩。重点推荐下以下几个获取经验的途径：

1、答题：等级达到20级，每天19：30分就可以参加系统答题。经验超级海量，一般我都在YY语音上听人报答案，准确率非常高。

2、争分夺秒：等级达到35级，就可以在十方镇风寒佑（625 605）处接取领取，每天可以完成三次，每次40分钟，杀怪越多经验越高，没时间上游戏的时候一边挂机一边争分压秒，腾出双手又能升级。不过需要注意下，定位符和双倍经验都是争分夺秒的好帮手，使用定位符预先选好挂机地点，接了任务后直接传过去就好了，省却了许多跑路时间，而人物双倍经验丹更能为刷怪经验锦上添花。

小提示：双倍经验丹可在NPC“董双成”处领取，每周可领取5小时。

3、师门任务：等级达到20级，就可以在自身的职业导师处接取任务，任务难度不高，基本上都是打怪、寻人、收集物品等，非常容易完成。前10环还有多倍经验。完成师门任务还能获得师门令牌，可购买坐骑、包裹和生活技能所需的卷轴、图纸、配方等好东西。

4、宗门任务： 宗门任务是升级经验的重要来源。任务共四大类，分为膳堂、园艺、丹房和防务，每类20环，共80环，品质由高到低分为紫、蓝、绿、白四种颜色。任务难度低，经验高，尤其在“宗门双倍”被触发后，经验双倍。而且同宗门的人接取到高品质的任务可按L键进行共享，接取到同样高品质的任务一起完成。

5、其它：像乾坤盘、无尽之塔、运仙果、比武岛等等，如果有足够的时间，一定喊上自己的朋友的话一起。不仅有丰厚经验收入，更有不少装备、游戏道具等等入手，能为冲级提速很多。

懒人忙人升级妙招

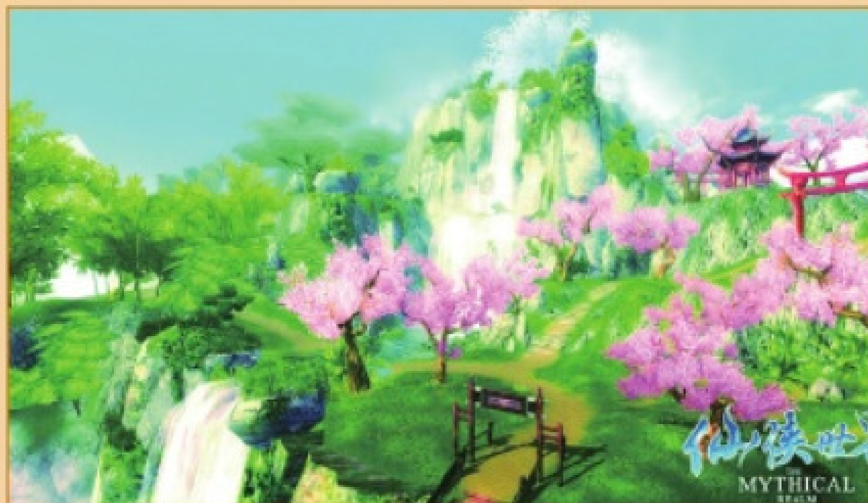
等级达到15级后，就可以将任务获得“混元紫金炉”，找个地方打座就可以获得丰厚的经验，只不过持续15分钟。但别人使用“混元紫金炉”，在边上打座也同样会有可观的经验。因此，挂机打座座在“混元紫金炉”边。

小提示：一般十方镇的NPC“余君庭”边上“混元紫金炉”不断，实在忙的话挂一天也能升两级。

因为高效率的升级，她在游戏中玩的越来越顺手。当然，她由此也毫不吝啬的回报我，你懂的。

结语

虽然在游戏里，我只是打打酱油跑跑套套的，但平心而论，《仙侠世界》游戏的画面很耐看，清新的风格看着很舒服，游戏中的一些玩法和功能也挺有意思，鄙人已经为各路上仙豪侠提供了快速升级的捷径，不妨亲临《仙侠世界》体验一番。不过，看见我女朋友“幸福就是猫吃鱼”得手下留情呐。P



精美的画面是《仙侠世界》的一大特色



其它快速升级途径有待玩家在游戏中挖掘了



游戏中贴心显示了当天的全部日常任务



争分夺秒任务方便了上班族玩家时间不多的窘况



自动寻路是懒人练级的不二法宝

死亡拉力Death Rally**类型**竞速**制作**Remedy Entertainment**发行**Apogee**发售日**2012.8.3

《死亡拉力》
蹩脚的创意杂烩

赛车游戏加上车载武器等于什么？可能很多人会首先想到GTA，但毕竟并非人人都爱沙盘，有人更喜欢在相对封闭的场景里享受一把射击与竞速的快感。早在16年前，《死亡拉力》就这么做了，如今更是以重制的姿态出现在各种平台上。

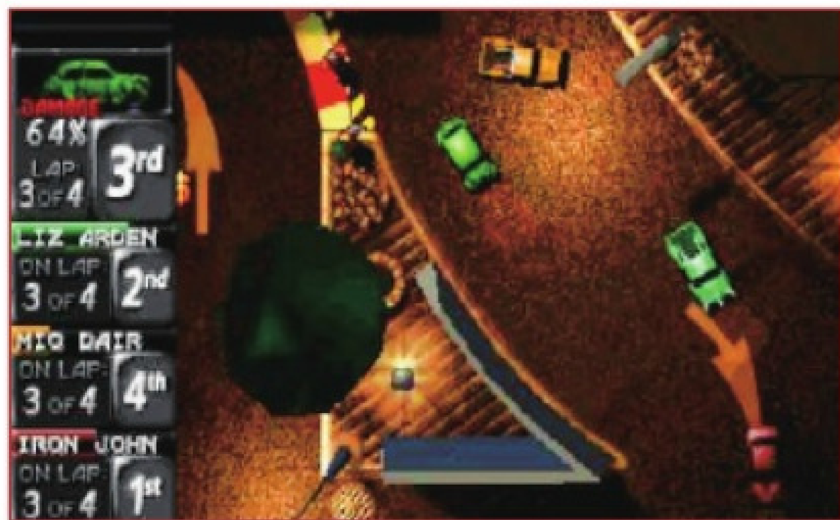
■湖北 FAL

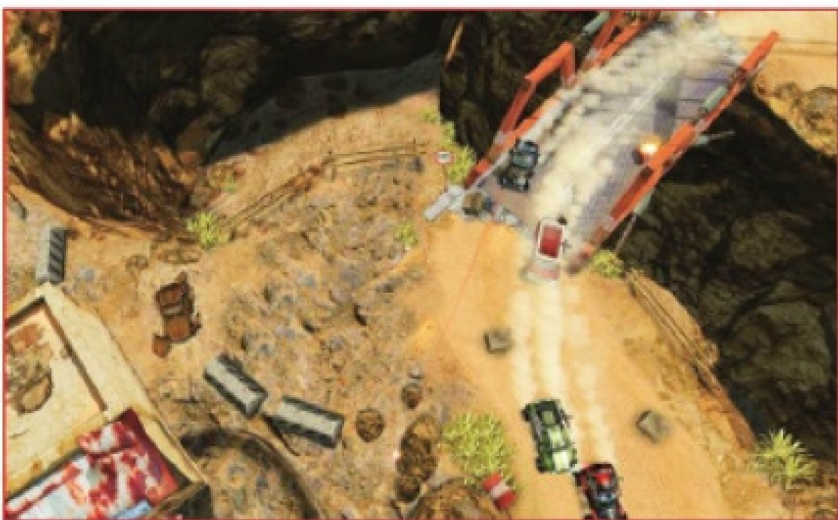
在《死亡拉力》里，你可以像在普通竞速游戏里一样一心一意超车抢道争第一，也可以以各种新式车载武器将前方拦路的敌人全部轰成渣，以猥琐的方式登上王者的宝座。看起来是个不错的思路，可是实现起来呢？

游戏的画面倒没得说，车库改装升级系统虽然没有传统赛车游戏那么专业，但也做到了像模像样，至少不会让玩家感到什么违和感。可是，自从你真正进入了游戏，各种奇葩设定和所谓的创意只会让你大跌眼镜：上帝视角本没有错，可在操作上却出了大问题，WASD操作方式在转弯时会把玩家狠狠地坑一把——转向设定和视角方向挂钩，于是在逆向开车时，左右转弯方向完全相反，经常“砰”的一下玩家的车就撞上了护栏，这个蹩脚的设定，我能理解成故意增加难度么。

而要说游戏最大的创意，自然是车上架的那挺机枪，还有地雷、加农炮之类的大杀器，你就算跑不过对手，也可以追着对方的屁股大开杀戒，以无赖的方式赢得比赛。游戏刻意增强了对抗性而并不是单纯地考验车技——在枪林弹雨中闲庭信步最后还能拿到第一，这无疑是不少玩家希望的结果。但也正因为这一新加入的创意，玩家犹如哑巴吃黄连——有苦难言。首先，一边控制WASD还要一边按着下面那个X键发射子弹，而且还只能固定攻击车头前方，没法自由瞄准。但这种蹩脚的操作完全不会影响到AI，想跑第一？快点把第二名超出一截吧，不然你的屁股很快会被打爆，更何况游戏里的车辆都有耐久设定，一不小心车就爆掉直接Game Over。车辆升级系统看上去很给力，可是实际用起来才发现“坑爹”二字不过如此——对于一个没有改装过车的新手而言，无论技术如何，想在比赛中取胜都是十分困难的，原因无非两个，一是跑得没别人快，一是皮没别人厚。就在无数次“失败是成功他妈”的心理安慰下，玩家七拼八凑终于把车升级了，好家伙，皮厚肉糙威力强劲速度飞快，犹如屌丝变身高帅富一般，直接将对手远远超过或轰杀成渣，然后，就没有然后了……因为以后的比赛都是这个套路，你无人能敌，寂寞了……之后无非是解锁一辆新车，然后重复数十次失败，最后继续寂寞下去……

尽管这个游戏的点子有很多，比赛也分许多不同的种类，竞速或生存或追击一应俱全，也有自带的剧情，可是最大的手感和设计上的漏洞却让这个本来很有趣的游戏黯然失色，不能不说是一个悲剧。









游戏开始时看起来是那么回事，实际玩起来感觉大不一样，能让你哭笑不得



（上左图）1996年DOS版的《死亡拉力》
（上中图）处于队伍中间极易被夹击、被坑死，汽油桶威力不可小觑
（上右图）从控制设定上看就能看出游戏操作上的悲剧之处
（右下图）解锁一辆新车可以让游戏变得不那么无聊一点，不过也只是暂时的

火炬之光Ⅱ Torchlight Ⅱ类型角色扮演制作Runic Games发行Perfect World/Runic Games发售日2012.9.20

《火炬之光Ⅱ》绝对值回票价的15美元

说15美元其实不太恰当，《火炬之光Ⅱ》在Steam的标准售价是19.99美元，只有4人包的售价是60美元，平均下来才有这个折扣价。但，这游戏不就是和基友一起玩的么！



总体而言，在前作对"暗黑3"宣传视频模仿的成功前提下，《火炬之光Ⅱ》总算走出了属于自己的道路，游戏设定有了较大改动，不变的，是玩家刷刷刷的心

■湖南 兔子半妖

在体验过《火炬之光Ⅱ》的Beta测试后，我一直在坚定地拉基友们下水，并取得了团购3个4人游戏包下水12人的佳绩。尽管他们对《火炬之光Ⅱ》有着各种各样的评价，但从Steam平台上的好友游戏时间来看，他们对这款游戏的喜好明显超过了某些49.99美元还不带打折的大制作。

衡量一个游戏是否值得你一顿饭钱，最简单的标准莫过于你是否愿意把这游戏爆机甚至还二周目三周目反反覆覆碾压若干遍，一如当年全球玩家不辞劳苦地在库拉斯特丛林深处的地宫里暴打一个名为墨菲斯托的伤残人士。

多样化的角色设计

我曾在7月中的"暗黑3"专题中大言不惭地发表看法，说Diablo Like游戏如逛街购物，角色的设计是最重要的因素。如果游戏的角色设计可玩性不足，过于单调的话，玩家甚至会连通关的欲望都没有。而在这一点上，《火炬之光Ⅱ》的4个角色设计得都算成功。可玩性略有差异，让人坚持通关并反复碾压是绝无问题的。

第一眼看上去可玩性最丰富的当然是灰烬法师，因为这个角色的技能明明白白地分成了火焰、闪电和冰霜3个系。但在实际上，法师的技能设计比简简单单的"火、电、冰3系法术"还要复杂，即使学习同一系法术的灰烬法师也有不同的玩法。火系主打熔岩长矛的人物Build、装备搭配以及战斗方式，就与主打炎爆的截然不同；冰系的冰浪又与冰雨的不同；至于电系则是最多变的，极其暴力的初期技能棱光飞弹同时需要3系法术的被动技能支持，所以很多主修棱光飞弹的灰烬法师都会兼修其他的法术。

但在实际的游戏过程中，法师引起的争议其实相对较少。因为绝大多数法师都必然将所有属性点砸在集中上，装备上也是拼命撑高集中属性，以求提高最高的法术伤害加成。不同的法师，只是输出方式有差异而已。

然后要说的是新角色工程师。工程师技术宅的角色一直是游戏圈里最为凶残的人物。先辈中，精通量子打狗棍法的撬棍博士弗里曼与人称机电开膛手的深空屠夫艾萨克代表了工程武学的两个流派。《火炬之光Ⅱ》的工程师显然继承

了先人的武学精髓，同时还融会贯通，创造了自己的流派。这个看上去蒸汽朋克十足的角色大致可以走3种路线：双手武器横扫一切杂鱼与Boss流、防护性更强的剑盾流，以及只有两个主打技能的大炮流。与法师类似，工程师其实只需要一个属性，那就是力量。不论是拿着双手大电锯还是拿着龙头火炮，力量都能把工程师的伤害属性撑到最高。而且大炮流的工程师打Boss过于疲惫，所以最后工程师无非就是选择哪一种近战武器罢了。

个人感觉，设计最成功的角色应当是狂暴战士，这是一个真正多样化的角色。狂暴战士走双武器暴力路线，狂加被动技能就可以一路砍杀敌人。但如果认真思考他的技能，则可以玩出更多的搭配。比如说，专攻苔原系技能风暴之斧的狂暴战士既可以是一个类似于冰系法师的角色，也可以是一个用风暴之斧来快速蓄满怒槽然后投入近战的强化战士，最近有玩家针对套装高比例吸血属性，搭配出了专门在人堆中冲杀，敌人越多自己就越强的绞肉机型狂暴战士。而且，不同类型的狂暴战士对装备的需求不同，这会进一步鼓励玩家反复碾杀Boss。

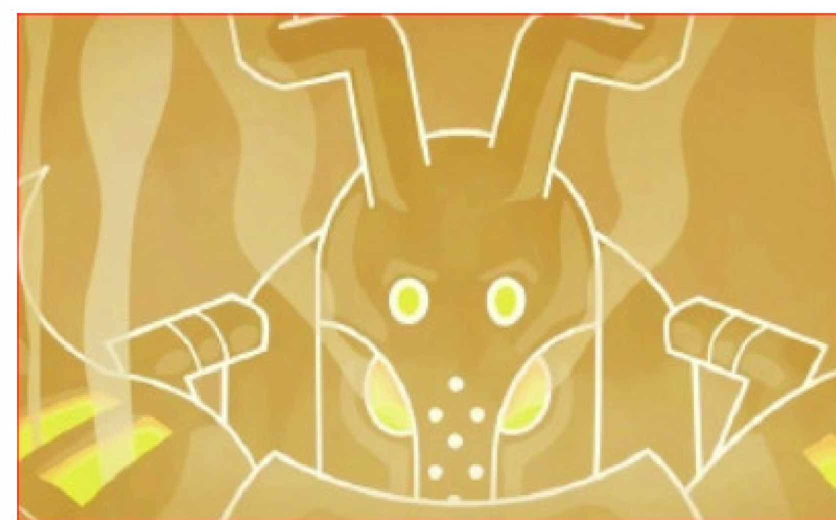
相对来说最不成功的角色应当是漫游客（好吧更通俗的叫法是“外地人”）。虽然拿着手枪、霰弹、弓弩、法杖乃至双手巨斧的漫游客都能见到，但是漫游客的可用技能搭配非常少。别的角色可能是有“好用的技能”和“好用到逆天的技能”，但漫游客相比之下就只有初始的回旋镖还凑合，兼顾了高毒素伤害与攻击多个目标。而且漫游客的大部分装备也都是为提高毒素伤害设计的，所以事实上漫游客几乎是没有选择余地的。有趣的是，最近的一次补丁居然不是强化其他技能，而是削弱了回旋镖，这就让漫游客的爱好者们更加无奈了。

Cosplay的狂欢

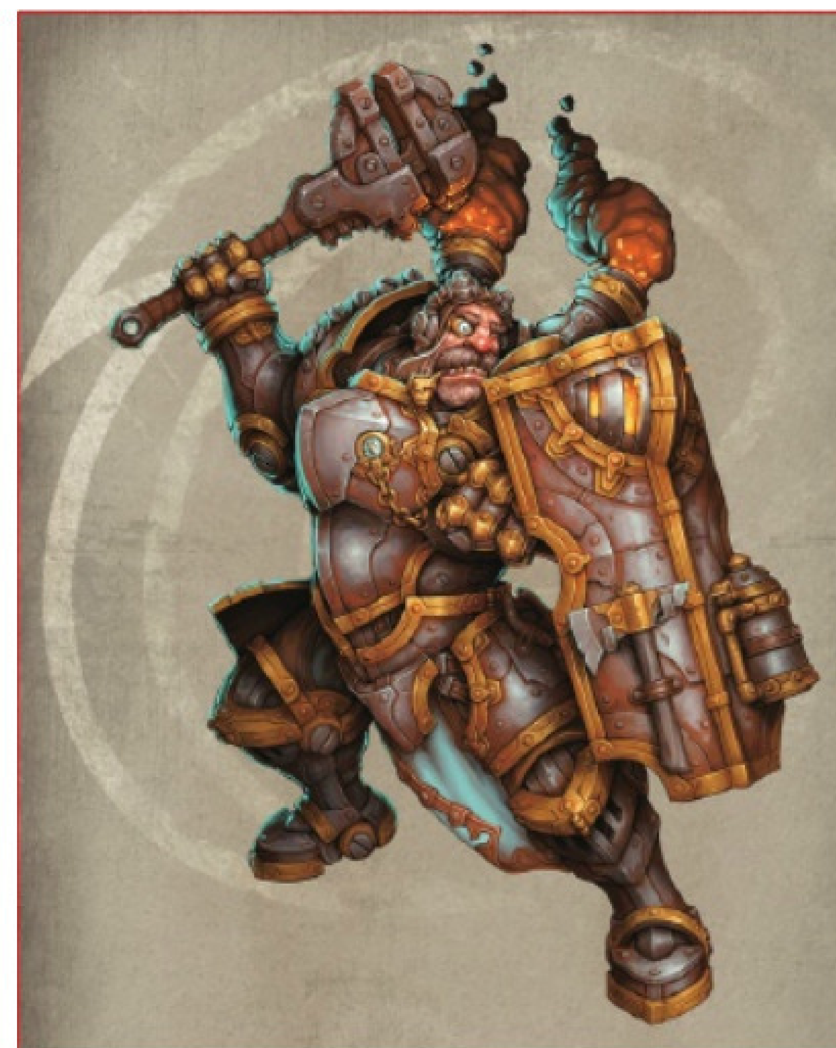
对于这种Diablo Like游戏，装备设计的亮点主要体现在两个方面：一者是装备的多样性，处理得好就像“暗黑2”让人有收集装备的欲望，处理不好就会搞成泡菜式网游的单纯数字堆叠；二者则是装备的外观，这将直接决定你的游戏人物看着像英雄还是小丑。在我看来，《火炬之光Ⅱ》在前者上的表现令人满意，在后者上则是让我大声叫好——这款游戏的装备外观设计根本就是一场Cosplay的狂欢。

尽管玩家无法像“暗黑”那样，可以在游戏里穿着极初期的冰免疫腰带打地狱难度，但《火炬之光Ⅱ》至少让人产生了随身携带多套装备的欲望。拿着高伤害的双手武器砸技能当然很爽，但双武器带来的海量附加属性也是不错的选择；大锤子一砸一片杂鱼的效果肯定很过瘾，但打Boss时









（左上图）工程师是横扫群敌时最安逸的角色
（左下图）灰烬法师将脆皮和暴力完美地融合在了一起，脆皮不要紧，第三幕有个可以将血量提升到243602的神药！
（右上图）搞不好都有人没注意到这一作的倒数第二个Boss是前作的角色炼金师
（右下图）穿了后期装备的工程师，更是可以直接去《生化震撼》来扮演大老爹了，有钻头和潜水盔这两种装备的哦

要不要换上自带破甲属性的双爪？再把宝石镶嵌带来的附加效果加进考虑范围，我们就还可以考虑是穿一身回血/回魔装备来提升持续战斗的能力，还是镶一身提高伤害的宝石来来快速消灭怪物。在装备多样性上，《火炬之光Ⅱ》的表现确实还不错。

至于装备的外观，我几乎是要为《火炬之光Ⅱ》振臂高呼了。负责装备外形的哥们一定是一群史诗级御宅族，否则怎可能搞出这么多只有死宅才会大喊过瘾的元素来。工程师的官方造型酷似《战争机器》里西格纳国穿着蒸汽动力装甲的机甲师Siege，灰烬法师的造型则完全是Menoth保护国的牧师打扮。如果自己搭配人物的装备与脸型发型的话，还有更多的造型。例如戴潜水盔、拿钻头爪Cosplay《生化震撼》里的大老爹；黑甲、冲天炮辫子、闪电爪加长剑，这无疑让人想起《战锤40K》里的混沌主帅Abaddon……如果你愿意发挥想象力的话，游戏里还有更多Cos待你发掘，限于篇幅，这里不再赘述。

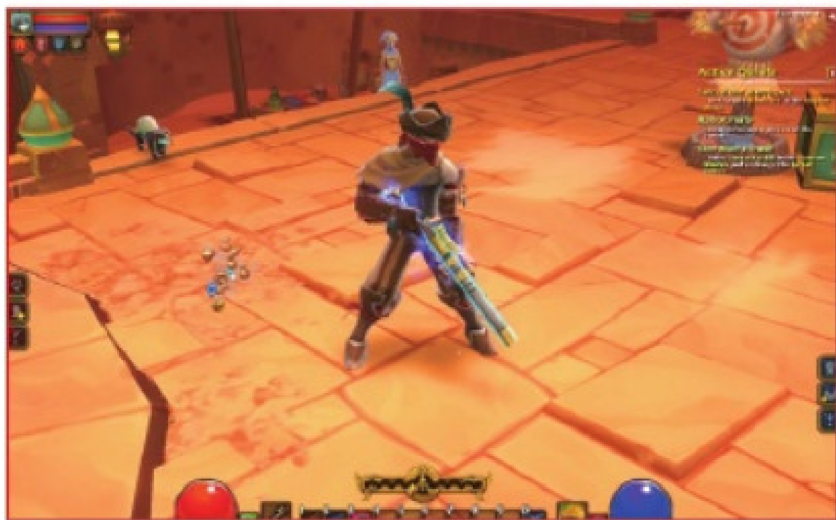
塞满宅元素的关卡设计

在关卡的设计上，《火炬之光Ⅱ》还在继续对这场Cosplay盛宴推波助澜。第一幕的场景与人物设计带着浓郁的东方氛围，连某个后来叛国投敌的Boss一开始都是个道家仙人的范儿。随着游戏进程的深入，大家发现那个"仙人"已经被地狱的势力污染时，克苏鲁神话的因素开始乱入，大量的"触手系"敌人出现在玩家面前——有头部或手臂生出触须的被感染者；有在地上爆出一窝蠕虫的地狱生物幼体；有直接从地下钻出来拍人的触手——而此时的场景，也变成了克苏鲁神话式的远古殿堂。

第二幕一开始所在的城镇有很明显的中东、埃及风格，而出现的敌人也恰当地衬托了这一风格。人类敌人一身的沙盗打扮，亡灵敌人变成了脱水的干尸或是木乃伊，当然圣甲虫这种标志性的"埃及生物"更是少不了。不过这一章更衬托场景的是各种NPC与Boss——城镇里的主线NPC是个类似埃及神祇透特的巨鹭；外面的主线NPC与Boss是各种石雕的、机械的乃至灵体的施芬克斯；最搞笑的大概是那对互相为敌的灯神NPC/Boss，外形酷似动画片《阿拉丁》里的灯神不说，连任务都是抢神灯或是逗灯神取乐之类。这一段的关卡设计，大大强化了"我是在埃及冒险"的感受。

第二章的后半段，各种构装体敌人出现，浓郁的蒸汽朋克味浮出水面。敌人的阵营中出现了大量的机器甲虫，拿着电击杖的工程师，会制造小直升机的步行机器与土得掉渣的自行机枪。此处的战斗不再是单纯地杀杀杀，而是多了很

（左上图）尽管漫游者在最新的补丁中遭遇了惨重的Nerf，可这并不妨碍漫游者继续耍帅
（左下图）沙漠里的灯神强化了第二幕的中东风格，顺便，他也是个很擅长吐槽的角色啊
（右上图）狂暴战士已经衍生出了多个打法，虽然是个很折磨手指和鼠标的角色，但人气颇高
（右下图）游戏的Boss设计都相当应景，比如第二幕最后的机械施芬克斯









多动作游戏的因素——灯神的一个任务就要求玩家始终在光下战斗，脱离光照过久就会挂掉；充满机械敌人的城堡里有印第安纳·琼斯冒险式的陷阱，巨大的刀轮在地板上飞舞，稍不注意就会让玩家的人物大量掉血乃至挂掉。机械城堡里最后的Boss名叫机械师，名字听起来都很宅，看起来就更宅。他是一个人身蛇尾的机械体，与他的战斗，就是与各种各样的机械体的大乱斗。

有了第二章的铺垫，第三幕玩起蒸汽朋克来就更加肆无忌惮，在最后深入矮人国度的战斗中，敌人几乎是清一色的各种蒸汽动力机器人，连来自地狱的敌人都引进了机械技术。当然，第三幕也不是完全在玩蒸汽朋克，以枯木为形的森林巫婆，人狼肆虐的伐木工厂，盘踞着各类蝙蝠家亲戚的吸血鬼城堡，让第三章前期的冒险环境更像是西欧中世纪的枕边故事。

种种值得一提的小闪光点

除了角色、装备与场景的设计之外，《火炬之光Ⅱ》还有些值得一提的亮点。这些内容的存在无法改变整个游戏的性质，却可以让一部好玩的游戏显得更加有趣。

首先，游戏中的一些支线任务被设计成了小故事的形式。在第一幕的某个冰窟里，玩家可以找到一个探险队留下的笔记，笔记中提到了有物体在冰层中慢慢向他们接近，但探险队员却都失踪了。最后，玩家会在冰窟深处找到一个探险队员变成的地狱怪物，而探险队带去的雪橇犬也会在玩家面前爆成一大堆的寄生虫。在第三幕，玩家会在狼人肆虐的伐木场里找到以前的伐木工人留下的绝望的日记。把这一点做到极致的是机器人的部件任务，这个任务涉及3个章节的多个支线任务，还有苛刻的完成条件。在将这个任务完成后，玩家将会见到《边境之地》中的小吵闹机器人……

游戏的一些小细节是鼓励多人游戏的。像是在某些地下迷宫中出现的谜题阵，玩家需要拨动3组共6个机关来打开阻挡着宝箱的能量墙。如果是单个玩家去玩的话，这个谜题需要花不少的时间来解开所有4个房间之间的阻碍。在多人游戏里，则只需要两个玩家内外配合，轮流操作机关便可迅速取得宝箱。这方面做得更明显的是装备掉落，在你玩A职业的时候，大部分的稀有装备掉落都会适于另一个B职业。通过多人游戏，玩家可以做到更多的互通有无。当然，只喜欢自己玩的玩家也可以用共用的储物箱来交换装备。

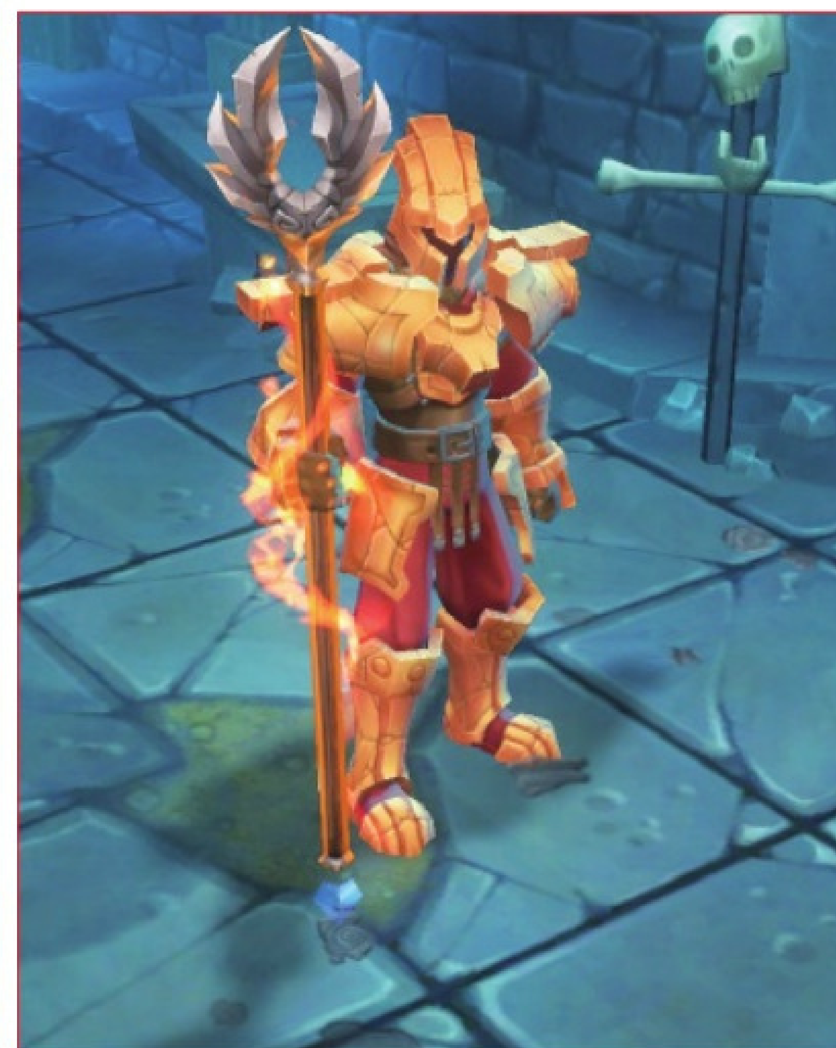
总的来说，《火炬之光Ⅱ》在2012年的秋季为大家提供了一个不需要时时刻刻在线的踢门砍怪游戏，提供了值得挖掘的角色设计，提供了适合各类死宅的游戏关卡。至少，《火炬之光Ⅱ》对得起那15美元的票价。P



（左上图）游戏的流程也并非是一味的砍砍砍，比如第三幕有一个会在战斗中到处啃食尸体的Boss，而尸体是可以破坏的
（左下图）这里的谜题机关难倒了不少人
（右上图）游戏的剧情CG相当简单……不过，会有多少人关注这游戏的剧情呢
（右下图）装备外形设计是一场Cosplay的狂欢，各个游戏与动漫里的人物造型都可以Cos出来，比如说这个风暴之刃步兵







边境之地2 Borderlands 2**类型**射击**制作**Gearbox Software**发行**2K Games**发售日**2012.9.18

《边境之地2》

操作与数值的矛盾

作为主流类型，许多人一直希望能把射击游戏和角色扮演结合从一起，但是一直到《质量效应》和《边境之地》才获得瞩目的成功。《边境之地2》上市以来好评一片，但我们又仿佛能看到它血统深处RPG与FPS相互抵触的暗礁。

■上海 西塞罗

在“射击+RPG”趋势里，《边境之地》可算得上一个佼佼者。据索尼PSN统计，《边境之地》拿到白金奖杯的玩家数量在所有PS3游戏中位列第九；在北美7月预定榜中，《边境之地2》位列第四，前三则为《光环4》《黑色行动2》以及《刺客信条Ⅲ》，可见《边境之地2》如果能大获成功，也许又将成为一个千万级别的国民游戏。很多系列的二代往往会在一代的基础上深入挖掘，成为最成功的一作，这种规律，会在《边境之地2》这里得到应验么？

前作的遗产

初代《边境之地》是一个沙盘FPS与“大菠萝”的结合。每个职业都有一个主动技能，并有一棵技能树等着填满。除了升级提高HP，游戏里还有等级压制，等级差每高一级，伤害便会按比例减弱。装备系统则是依照“暗黑”的原则而来，由枪支零件决定枪支属性。为了显示RPG的成长感，游戏刻意在数值上把普通武器的属性压到极低，来凸显各类有色武器的强大。与一般FPS不同，《边境之地》主打的是PvE，游戏内有海量的关卡等着玩家去探索，虽然游戏也提供了几张PvP地图，但仅支持4人混战，打不出名堂。游戏的技能也没为PvP考虑，纯为PvE杀怪着想。

在FPS层面上，单调乏味是《边境之地》最大的软肋。首先是在关卡设计上，不少地图不仅缺乏掩体，还使用了大量重复设计。最典型的就是游戏的环形战斗，玩家需要走到环形中央才会被触发敌人。到了后期就变成了终结者玩家群战普通警察，结果自然不言而喻。此作的Boss基本属于傻大笨粗型，到最后一个DLC时，似乎连制作者都无法忍受了，于是就挖了很多大坑用以前的Boss填上了事。此外，《边境之地》的AI反应缺乏快速动作，导致了大量站桩对射的情况。在Boss战中，更有许多Bug位置让玩家在Boss活动范围之外狙击，这些情况导致不少关卡流程极为



单调。当然，初代的战斗也不乏闪光之笔，诸如在DLC 2的竞技场中，玩家被同级的敌人追得上蹿下跳，在DLC 3中侏儒骑着狼骑兵呼啸而来，战斗困难、血腥、搞笑、疯狂，奠定了《边境之地2》的发展方向。

难度——从体力到智商的全面提高

作为续集，《边境之地2》几乎全盘接过了初代的结构并统统加以强化。重中之重就是改进初代中的最弱点：在FPS中如何让玩家觉得AI聪明，最直接的就是提高他们的血量和伤害，续集中敌人的伤害循着这种思路，水涨船高。虽然压级设定犹在，但制作者们大大强化了各种元素爆炸的威力，一个爆桶、一颗手雷就能把全副武装的玩家炸到残血。在初代玩家可以轻松靠级别压制电脑，而在2代，能跟上电脑的级别就不错了。

血量和伤害提高了，智商也要与时俱进，大老粗们这回纷纷扛盾上场，让玩家无处下手。那些轻装上阵的土匪们虽然没有装备加成，却也纷纷进修了一套新课程，诸如柔软体操、忍术，甚至还有读心术。初代的老玩家，你发现敌人会走蛇形步有木有！你发现敌人还会360度乱踏小碎步绕着走有木有！哪怕一条狗都能用平移躲过你的霰弹枪有木有！遑论初代，《边境之地2》敌人的灵活程度远超其他射击游戏，可以和《忍者龙剑传2》这样的ACT媲美。更要命的是，电脑可以读取玩家的瞄准操作，即时做出闪避反应。敌人不仅跑起来体力无限，还擅长转移方向，哪怕是一次暴击让他脚底打滑，也能瞬间保持住平衡站起来，反而让玩家丢了准星。如果玩家拿出其他FPS的老花招，远远掏出一把狙击偷袭，小怪们则会使出从“使命召唤”里学来的看家本事，无论角度多么刁钻，都能把手雷扔过来。

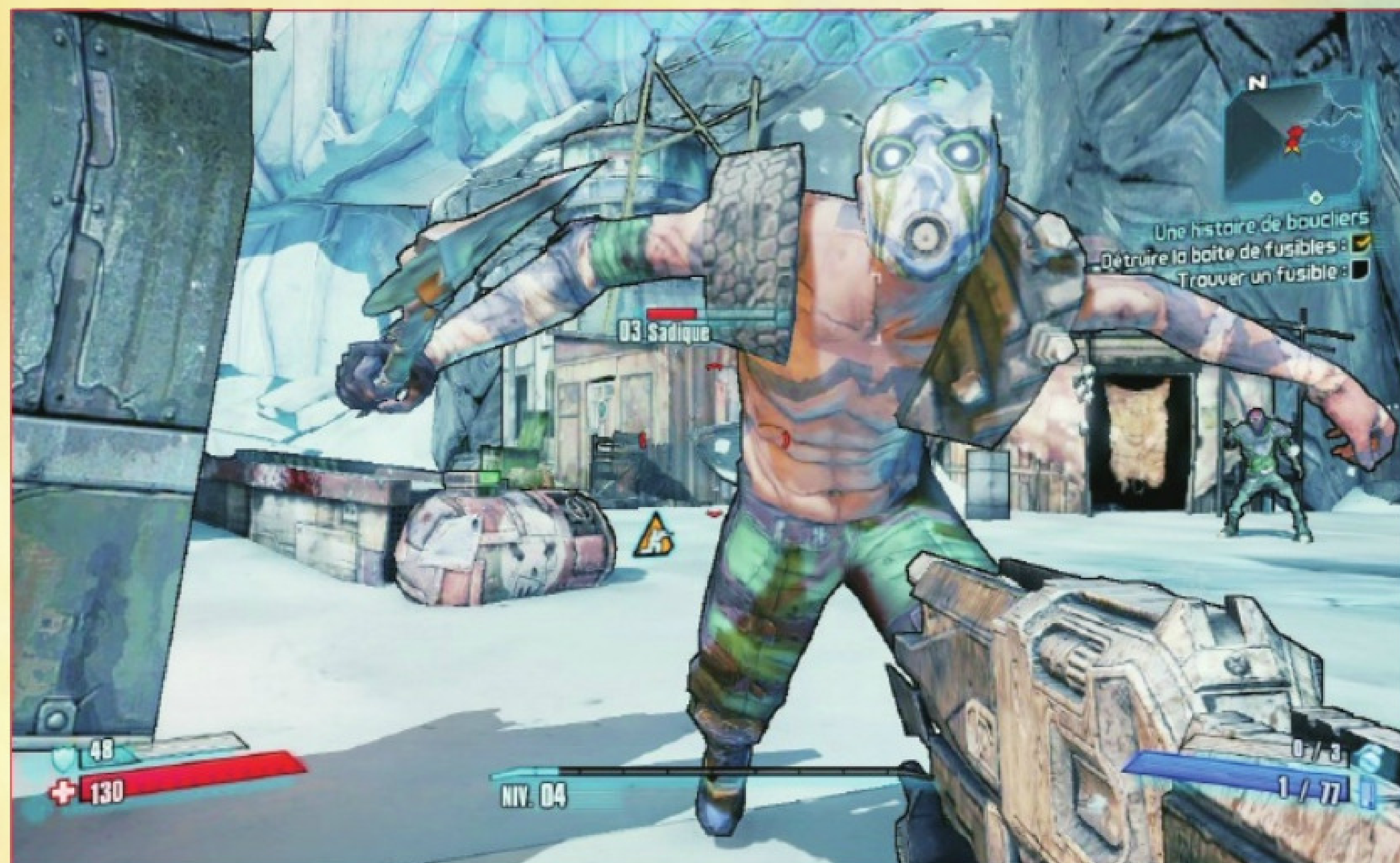
装备——深耕细作的再挖掘

既然敌人更快更强了，那么玩家也更需要武装到牙齿。许多玩家抱怨《边境之地2》的技能削弱了，但比起一代，主动技能的冷却时间更短，攻击力更高，与其说削弱，倒不如说敌人进步的程度大于技能的进步。难度的增加也导致了玩家战术的变化，在1代中玩家们因为敌人运动慢，地图纵深大，一把狙击或是高精度SMG就足以打遍天下。在2代里，狙击依旧强力，但一把小巧精致的SMG远不如大口径的暴力霰弹枪更能防身护体。与此同时，玩家对装备数值的要求也大大增强了。虽然只做主线任务的话，通关时间并不长，但仅靠主线装备去面对各种密集火力必定会让玩家生不如死。与数值同时进步的还有游戏的枪支。1代中的武器属性大多局限于数值，2代乍看上去武器类型与1代保持



（左上图）刷装备比前作更加重要了
（左下图）2代的敌人动作越来越灵活了，经常能躲过玩家的射击
（右上图）如果不射击敌人的弱点，玩家会很快陷入危险
（右中图）游戏的一开始是一片冰原
（右下图）初期的体验和1代差距并不大









不变，但制作者增加了许多特殊“词缀”，比如精度越打越高、换弹夹时能将枪做手雷掷出，以及曲射武器等等，为玩家的刷装备之路提供了关键动力。

在RPG的技能方面，初代技能主要为玩家Solo时的保命做准备，2代冷却时间缩短后，技能更有针对性，同时看起来更炫更酷，为增强玩家之间的合作做了铺垫。在游戏中期还会有一个强大的被动技能等着玩家，给主动技能以脱胎换骨式的进步。

强强联手能否更强？

如此看来，《边境之地2》每个部分相比1代都更先进了，但是它们组合的效果是否就比原来更强？这恐怕取决于RPG与FPS的血统是否相抵触。RPG依靠着玩家反复操作来提高数值，达到成长效果。而FPS呢，所谓的“成长”只体现在玩家自身的技术水平上。在对初代所有层面进行强化后，数值性和操作性的问题就尖锐起来了。

首先，游戏的问题在于难度。《边境之地2》十分明显地鼓励玩家合作，地图更大更宽敞，技能也更强大，难度提升当然也是正常之举。但难度的提高大大增强了玩家对操作和装备的依赖性，破坏了游戏的节奏，对于一个长流程的游戏来说，玩家的疲倦感更强烈了。如果要给《边境之地2》画一个难度曲线，恐怕是高开平走的高原型。并且鉴于游戏的“复活”机制，许多玩家故意往敌人多的地方钻，以方便打死敌人后复活，将这种自保手段作为主要战术。这种战术虽然有效，却又破坏了原本流畅的游戏节奏感。

其次，关卡设计上过分复杂的地形设计给游戏带来了反效果。与前作一马平川的关卡相比，2代加入了许多高低差地形的设计，杜绝了前作中大量存在的Bug位，战斗节奏更为紧凑，也让玩家更加捉襟见肘。《边境之地2》的战斗中，敌人往往依靠重装士兵作为核心，远程轻装敌人掩护，近程敌人冲锋切入玩家阵型。在不少战斗中，玩家需要深入敌人城寨进行混战，面对四面八方的火力大大提高了难度。在野外大地图的设计上，1代的步战关卡虽然无聊，但驾驶载具任意驰骋却是个很好的调剂。《边境之地2》的地图规模远远超过1代，但不会少地图存在高低差的限制，不仅开起来毫无畅快可言，车辆的碾压作用也大大减弱。这种限制导致玩家在漫游时必须经常绕路，失去了前作随心所欲的游侠味，为紧绷的节奏雪上加霜。

装备属性在深入挖掘后，也产生了一些原来没有的问题。首先游戏数值范围扩大，导致游戏的两种自动武器——自动步枪和SMG几乎已经难分彼此；其次因为装备的复杂化导致了许多无用“数值”出现。《边境之地》的武器除了

（左上图）玩家要面对海量的敌人
（左中图）许多只要1点的特殊被动技能大大加强了玩家的主动能力
（左下图）游戏场景比起前作更大更多样化了
（右上图）一代的元素被大量保留，譬如玩家熟悉的售货机
（右下图）血战，苦战，拼死战，这是《无主之地2》的基调











武器卡上的攻击力、精准、射速等属性外，还有一项不引人注意的子弹速度。在《边境之地2》中许多武器的弹速都被大大削弱，许多种类的瞄准具本身也缺乏“精确瞄准”功能，再加上敌人频繁运动，导致了“瞄准数值”与实际操作不符。“暗黑”类游戏本身就因为装备的随机组合容易产生大量垃圾，《边境之地2》的操作要素要复杂得多，很多数值俱佳的武器便因为这样那样的原因打上不少折扣。而在装备元素缺乏控制，武器部件愈加复杂化后，游戏也产生了更多低等级的“滥强”组合，破坏了装备系统的整体平衡性。

最后一点虽然和《边境之地2》本身无关，但必将限制系列以后的发展——数值的随机化很容易导致PvP的失败。一个PvP游戏能否流行，取决于它的根基是否稳定。在CS和CoD中，高手对枪械性能、子弹散布都了如指掌。这些在《边境之地2》极丰富的装备库中，都不复存在了。在技能设置上，制作者似乎注重炫酷更甚于平衡。以狂枪和刺客的原始技能来说，武器双持会导致散射率飙升，背刺更是要求玩家到一个强敌环伺的危险环境中去。这些职业的技能完全需要等中期选取了加强辅助技能后才能成型。初代的技能只是让玩家放放无双保保命，2代技能则是不折不扣的战术核心，玩家的打法都要围绕着主动技能实行。对于PvE来说，这些就像是天平两边的砝码，可以越堆越高，但是对于PvP，就变成了互相憋冷却时间的比赛。《边境之地2》技能的相对平衡是依据PvE高难度而言的，对于PvP则完全不适合。假设我们会有一场团队死亡竞赛，那必会出现4个女巫憋能量球，4个指挥官扔出8个炮塔的情况。如果《边境之地3》仍然要按照二代的方向发展，则必定进一步抛弃PvP，到时候如何能把PvE元素堆砌得更丰满而不让玩家厌倦，就要更伤脑筋了。

Gearbox背后的“公爵”精神

无论就制作者的诚意还是游戏本身的质量，《边境之地2》确实无愧于年度大作的地位、但无可否认，制作者太过用力，导致这款游戏内火过旺，就像美女内分泌失调多长了几个青春痘。值得一提的是，无论是充满了黑色幽默的诙谐剧情，还是敌人疯狂忘我的进攻精神，我们都可以看到制作商Gearbox浓浓的《毁灭公爵》情节。Gearbox的老板Randy Pitchford是一个狂热的《毁灭公爵》粉丝，他进入游戏业的第一个项目就是《永远的毁灭公爵》。在收编了《永远的毁灭公爵》队伍后，他已经把续作的制作权纳入掌中，如果我们将导致内分泌失调的RPG元素除去，也许就会惊喜的发现这款《边境之地2》能成为下一个成功“公爵”游戏的摇篮。P



（左上图）刺客的技能要求他在数秒内成功的刺杀敌人
（左下图）游戏的元素伤害比起一代更加猛烈
（右上图）游戏以DLC形式推出的第五职业，萝莉机械师
（右中图）游戏中处处现出疯狂和黑色幽默
（右下图）游戏中玩家必须深入敌人的各处要塞









上古卷轴V——天际之黎明守卫 The Ider Scrolls V: Skyrim - Dawnguard**类型**角色扮演**制作**Bethesda Game Studios
发行Bethesda Softworks**发售日**2012.8.2

跳不出圈子的精彩

DLC是个让玩家又爱又恨的商业措施，玩家爱的是又能在熟悉的世界里继续冒险，恨的是游戏制作商青睐见效更快的DLC，玩家更难体验续作带来的新震撼了。不过在《黎明守卫》里，这些问题被Bethesda巧妙地解决了。



区区一个DLC，就让玩家获得了和原版游戏迥异的体验，从骑着白马满世界做任务，变成骑着幽灵马踏遍大陆，所谓资源用在刀口上，不过于此

■天津 半神巫妖

近期大作不多，得以有时间好好深入体验一下《上古卷轴V》的第一个DLC《黎明守卫》。其实说实话，自从这个号称比一般游戏资料片略小的DLC公布以来，我一直是不大感兴趣的，这里的原因有很多。

由于“上古卷轴”系列有着18年的历史，所以长久以来在世界观塑造上一直在下着很大功夫。在《黎明守卫》新增书籍中仍能读到18年前《上古卷轴》初代剧情就是个例子。但是世界观永远只是一个背景，玩家所看重的，永远是故事或者说剧情本身。在这一点上，“上古卷轴”系列从4代开始走上一条用心十分良苦的路，那就是尽可能贴近游戏发布这一时期世界上的奇幻主题。比如《上古卷轴Ⅳ——湮灭》就贴近了当时风靡全球的《魔戒》。《天际》乃至《黎明守卫》同样向电影领域借鉴了不少东西，吸血鬼大君变身后的模样不就和《黑夜传说2》里的马库斯一模一样么？这种剧情选择手法带来了相当大的优势，比如笔者就亲眼见到玩家在网上发帖说“本来《上古卷轴V》通关后就不玩了，但是前几天一看《冰与火之歌》就又想玩了……”。但是同样，这种手法也带来弊端，那就是始终跳不出一定的圈子，失去了自我创新能力。回到刚才的话，为什么我一开始会对《黎明守卫》失去兴趣呢？就是因为这种“吸血鬼与吸血鬼猎手”的故事太多了，熟悉的桥段几乎可以倒背如流，我“果断”地认定游戏中应该很难做出什么更新的花样了。初进游戏的第一印象也几乎证明了我的判断，《黎明守卫》虽然加入了雪精灵等还算新奇的元素，但是主线剧情仍旧非常程式化。

但是等我真正在游戏里玩了十几个小时并且第一次将吸血鬼线路通关之后，还是发现了一件值得注意和庆幸的事情。那就是经过这么多年的摸索，Bethesda终于发现了一条如何将原本很狗血的主题做得很好玩的方法，也就是如何营造出一种跳不出圈子的精彩的方法。

在圈子里突破

游戏，无论被文化领域的专家学者们升华到多么高的艺术层面，最基础的一点仍旧是要好玩。这一点Bethesda

看得很清楚，他们不想学习当年的黑岛，用几乎扭曲的态度打造着一款又一款主题晦涩、与众不同的游戏；他们也不想学习BioWare，用制作电影的手段塑造着一个又一个性格鲜明、过目不忘的人物。他们只想让自己的游戏更加好玩而已。

因此在《黎明守卫》中，虽然吸血鬼题材本身并没什么太大创新的空间，Bethesda却将这个主题同整个游戏世界结合得非常好。比如吸血鬼主线的最后，玩家得到了奥瑞埃尔之弓，拥有了将太阳熄灭的力量：如果用特定的箭支射向太阳，天地将一片昏暗，太阳将变成可怕的红黑色光团。众所周知，《上古卷轴》的世界塑造的十分逼真，而这种能够熄灭太阳的设计让玩家对这个游戏世界的影响能力达到了最大——哪一款游戏，尤其是这种塑造了一个近乎真实的游戏世界的游戏能够给予玩家如此毁天灭地的力量呢？

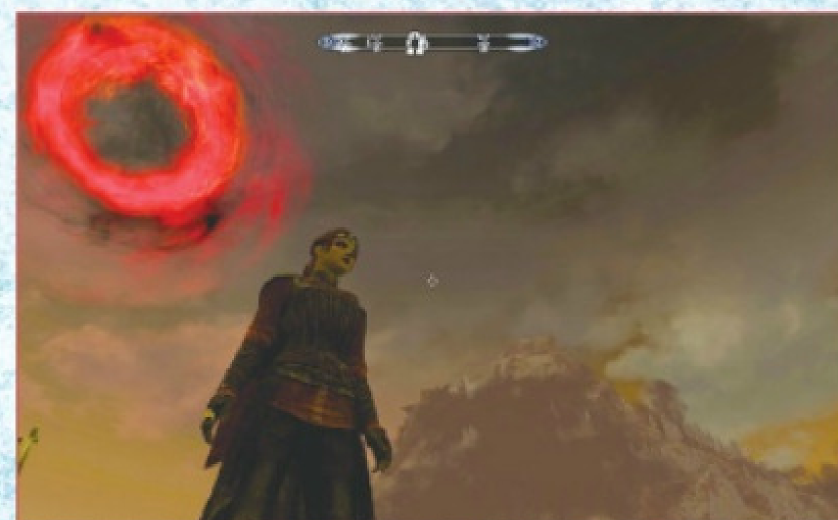
Bethesda在这之后继续向我们展示了他们塑造一个真实世界的能力：在玩家熄灭太阳之后，路边的吸血鬼会明显增多，他们没有了阳光的惩罚后开始大胆地攻击路人和卫兵。而几乎所有的NPC都会惊恐地喊叫着"太阳不见了，这是末日的征兆！"这种随心所欲让整个世界为之颤抖的力量，无疑让玩家得到了最大限度的满足感，这就是Bethesda在圈子里实现突破的方法。这种手法同样需要游戏制作者用近乎艺术的手法去塑造：剧情上，通过一个预言从一开始铺垫"终结太阳的暴政"的可能性，为玩家在最后熄灭太阳埋下伏笔；最擅长的世界塑造上，通过音乐、NPC反应等渲染太阳熄灭后整个天际省的变化；而用神弓射日是一个绝佳的点子，恐怕中国玩家再熟悉不过这个桥段了——玩家就是天际省的后羿嘛。

通过这几处妙笔，Bethesda让一款主题过于普通、题材过于老套的准资料片成为又一个经典。虽然有不算少的Bug，但玩家仍旧享受着在游戏里因为身份巨大改变而带来的全新游戏体验：以一个可以熄灭太阳的吸血鬼大君身份从头玩原版游戏，体验几乎完全不同。所以在吸血鬼这一点上做足了功课，就好比打造了一根针，可以纵向穿透整个游戏。笔者就开了新档，从头开始玩游戏，以前做过的所有任务因为主角的变身而与我初次游戏的感受完全不同。

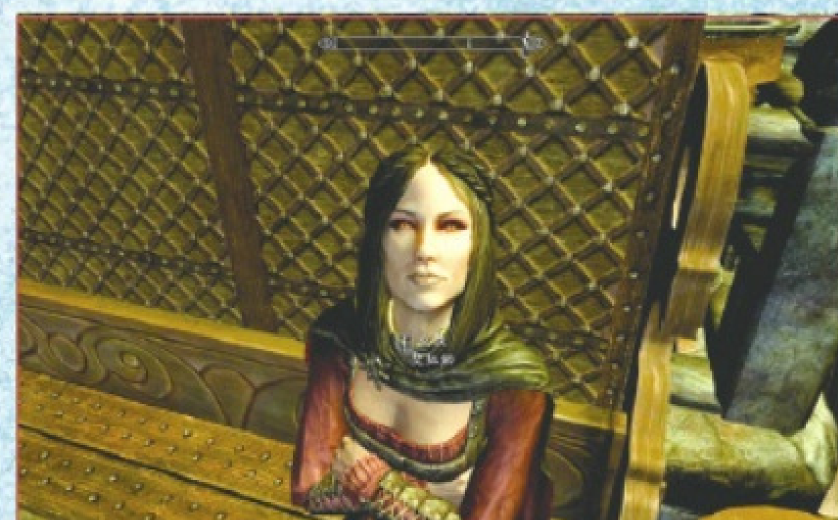
从《黎明守卫》这个看似平常的DLC上，我们大致可以看出Bethesda未来的游戏制作理念：用原版游戏先塑造一个逼真到可以徒手抓路边蝴蝶的庞大游戏世界，然后用DLC增加玩家影响这个世界的手段和深度。如果玩家通过原版爱上了这个世界，那么就没有理由不买DLC，毕竟原版中屠龙就算伟业了，而DLC可以让你熄灭太阳，这反差就是赚钱之道。



（左上图）吸血鬼大君变身后的外形非常类似《黑夜传说》中的马库斯
（左下图）没有退化的仅存的一个雪精灵
（右上图）奥瑞埃尔之弓可以熄灭太阳
（右中图）被玩家戏称为"大小姐"的吸血鬼公主
（右下图）灵魂石冢虽然也是湮灭位面，但是同4代很是不同









我还活着I Am Alive**类型**动作**制作**Ubisoft Shanghai**发行**Ubisoft**发售日**2012.9.6

《我还活着》

末日危途的序幕

无论是从游戏名称还是背景舞台来看，《我还活着》都很容易让人想起同为生存冒险游戏的《绝体绝命都市》。然而与充斥着自然灾害却时刻存在求生希望的“绝命”不同，“活着”更多透露的是黑暗与杀戮，以及对人性入木三分的刻画。

■江苏 防弹手柄



Ubisoft的冒险题材游戏，其“波斯猴子”式的类型化倾向早已经非常明显，不仅仅是“细胞”和“刺客”两大系列，甚至其他厂商的冒险明星（如Lara、Drake）都早已被“猴化”。作为一款本社旗下工作室推出的以攀爬跳跃为主打游戏方式的ACT，我们很自然将《我还活着》理解成一部灾难版的《神秘海域》。看起来，“爬爬跳跳＋掩体射击”，似乎通行，也是唯一可行的解决方案——这两个技能，恰好也是主角Adam的“默认技能”。

从动作冒险到极限生存

相然而在游戏开始时操纵主角Adam，从桥墩翻越被地震和洪水摧毁的高架桥的过程中，我们发现了这款游戏与既定思维有本质性的区别：角色的爬行动作相当笨重与缓慢，即便是爬上一条安全梯，都会不停消耗屏幕上方的耐力值。人物虽然也能够像王子、“渔夫”（Sam Fisher）、“船长”（Nathan Drake）那样双脚一蹬，便像开了助推器的火箭那样“飞升”到高处的附着物上，但这样做将会瞬间扣除大量的耐力。长距离的攀爬过程中，Stamina槽出现“空管”是常有的事情，此时就需要玩家通过连打RT（RB）键的方式让角色进入“极限状态”，以消耗耐力槽总体容量的方式来维持主角挣扎着爬到安全位置。

“极限状态”的设计突出了“高空作业”的压迫感，在“神秘海域”系列中，无论Drake此时单手吊挂的是土耳其高山上的古堡屋檐、西域雪山上的一块怪石，还是纳粹潜艇基地中的一根废弃钢管，“主角距离地面多高”都是一个伪命题，因为将这几位冒险片主角搁在这里一天也绝对摔不死。而由于耐力系统的存在，《我还活着》让ACT玩家体现到了什么是“筋疲力尽”，以及什么是与身体极限进行抗争。即便你的路线正确，如果无视主角只是一个筋疲力尽的幸存者，而不是什么拥有主角光环的超级英雄，直接后果就是让Adam无数次地死于地心引力的作用下。

从动作射击到心理游戏

Adam不是自带纳米有机修复技术的生化人，失去的HP和耐力需要通过饮食道具补充，而这些必要的生存物资恰恰是这个人间地狱中最缺乏的东西，也是用来表现人性本质的绝佳材料。与此类题材惯用的设置一致的是，灾难都市海文顿的废墟中活跃着一群有组织、有预谋、有纲领的幸存者——亦或称之为掠食者、食腐者，为了一个食品罐头、一瓶饮用水，他们会毫不犹豫地夺人性命。

敌我对峙系统是《我还活着》的亮点，尽管类似的Gameplay早在“合金装备”系列中就已经出现过，但本作将灾难主题与恐吓、胁迫的玩法进行了绝佳的整合：敌人尽管穷凶极恶、残暴嗜血，但他们疯狂的表象只是在掩饰内心





（上图）Adam回到海文顿的目的是寻找妻女，但却半道帮起了一个陌生的小萝莉一直到游戏结束……这似乎只是一个故事的开始，但由于缩水的问题，显然制作组并没有做完剩下的部分

（右上图）可攀爬，尤其是需要纵身跳跃的物体的提示不明确，再加上游戏配色独特的艺术风格，容易让玩家出现迷路的状况

（右中图）你不可能在这种情况下连个Pause都不按，就去出门溜达一圈再回来接着玩

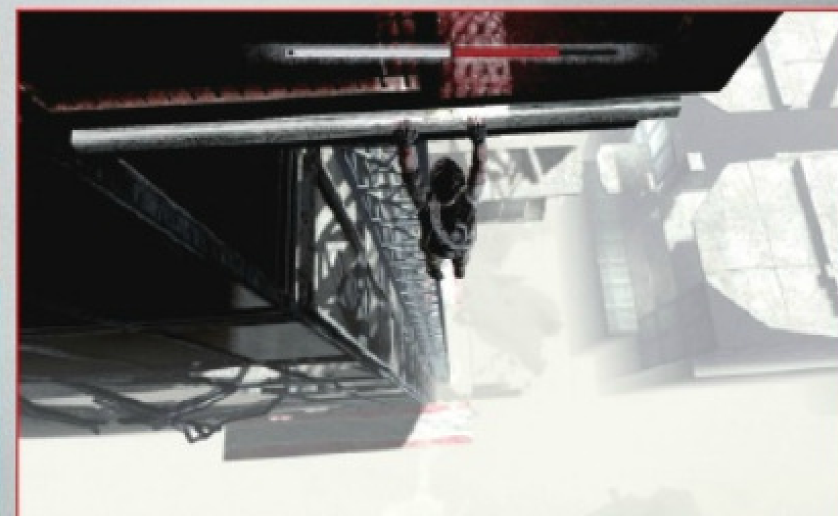
（右下图）胁迫时会进入主视角，甭管枪管中有没有子弹，都能唬住不少人





（左上图）大量运用雾化和噪点效果，游戏的氛围很有《寂静岭》的范儿

（左下图）尽管玩家在游戏中的行为只要不符合“导演”的意图，掉下5米高的高抬和掉入万丈深渊的结果并没有任何区别，然而耐力系统的存在，还是让我们感受到了什么叫做“恐高症”





的懦弱。这群靠剥夺其他幸存者生命权来让自己活下去的暴徒，其实比任何人都怕死。因此在与Adam这个一下摸不到深浅的陌生人遭遇的时候，他们会力求避免任何不必要的风险——猎物最好是束手就擒才对他们的胃口。一旦场面失去控制，他们首先想到的就是保住自己的小命。在吃透对方的心理之后，同样体现生存主题的战斗系统就不再是你一枪我一刀的厮杀，而更多是从情绪、心理上来镇住全场。在与这些罪恶团伙遭遇之后，玩家完全可以让Adam作出诈降的动作，从而让放松警惕的敌人靠近主角，再乘其不备用藏在身后的大砍刀朝着他们的脖子狠狠来上一下子……

如果优先解决掉那些持有枪械的敌人，那么你从游戏一开始就有的那支手枪（哪怕其中一发子弹都没有）就会发挥关键作用。黑洞洞的枪口会让敌人彻底放弃抵抗，对你的要求言听计从（命令他们走向场景中的某个位置）。这样即便他们被跳楼、被自燃（胁迫他们走向大楼天台边缘或者火堆，然后来上一脚），都不会有任何反抗。当然，这些无恶不作的疯子也不是引颈就戮的羔羊，如果你的胁迫时间过长，他们就会对你扣动扳机的决心，乃至手中武器的真实性产生怀疑，进而找机会反扑。从这个意义上来说，从头至尾都填不了几发子弹的手枪不是一件杀人工具，而是一种“心战武器”——扮猪吃老虎，就看玩家能否在一对多的绝对劣势下“Hold住”到最后。

缩水的精华

《我还活着》这款游戏第一次被人所知晓，是Ubisoft在E3 2008上公布的预告片，以生存为主题的游戏方式和充满残酷美学的劫后氛围，使得这款游戏让人过目不忘。然而在接下来的几年时间里，《我还活着》从玩家们的视线中完全消失了，期间也出现了游戏已经中止开发的传言，直到今年，我们才亲身感受到《我还活着》确实还活着。跳票也并非没有好处，起码这样一个以末日、生存、人性为关键字的作品，能够给“2012”这个末日流行文化火爆的时代应应景。然而有得必有失，如今的《我还活着》，从最初的AAA大作，变成了数字发行的“小品”级游戏。这种落差，也造就了游戏在发售之后趋向两极的评价。用“过去式”或者是“现在时”，决定了玩家们究竟是以摔到地上，还是捧到天上这两种不同的态度去面对这款游戏。

《我还活着》如此这般的前后落差，是Ubisoft对ACT产品线的调整，以及开发任务几经周转的结果。然而在游戏的流程时间大幅度削减的同时，依然保留了富有创意的系统和大作的气场。这样的“缩水”，至少对得起它的价格，以及玩家们长久以来的期待。P

（左上图）幸存者会央求你赏口吃的，这种分支完全是道德层面的选择，对主线毫无影响
（左中图）对于“一步跨”式的障碍物，游戏给予的通行提示并不明显，因此在断裂物边缘进行跳跃的时候，经常会出现误操作
（左下图）不断减少的耐力槽，让眼前没法找到歇脚点的玩家倍感压力
（右上图）对耐力和极限的逼真还原，使得这种在同类型游戏中绝对安全的“空中飞人”表演，玩起来很有下坠感和失重感
（右下图）诈降的真实目的是为了这样











Mr.M's谋杀法则——拜占庭刺客 Mr.M's Rule of Murder**类型**策略**制作**Genie Games**平台**iOS**最近更新**2012.8.13

《Mr.M's的谋杀法则——拜占庭刺客》

凶手就在我们当中

近期APP Store上新出了一款颇值得关注的游戏《Mr.M's的谋杀法则——拜占庭刺客》。光是“原创桌游移植iOS平台”，就已经吃掉国内第一只螃蟹了。

■上海 老谢

本作前身是国内的同名桌游，也是国内第一款原创版图推理策略桌游，由上海灯神游戏设计，以宫廷密谋、暗室杀人为主题。玩家扮演神秘刺客Mr.M，化身为一位宫廷角色，每天用特定的手法制造连环凶案，其他揭露者们则通过查验死因等方式找出杀手的真身。

游戏发生在一座多层城堡中，每层都有若干房间，13位宫廷角色身在其中，每位都有独特能力。如公爵能传唤别人过来服侍，侍卫长保护他人不被伤害，学士能救活死者，宫廷总管通晓隐藏的密门。其中一名角色便是刺客的真身，他/她有一套独特的“谋杀法则”，每天必须选择一种执行，如“射杀”可以射死同层房间的角色，“吊死”可以杀死同列房间的角色，“机关”可以杀死相邻房间的角色。每种杀人方式都有限制，同时会暴露出凶手的线索。

凶案发生后，揭露者们会通过验尸发现死因，以此推测谁是真身。若查出侍卫长的死因是“情杀”（杀死一名异性角色），则凶手一定是女人，所有男性角色都是无辜的；若吟游诗人死于“失足”（杀死楼梯相通的房间里一名角色），则所有不在楼梯旁的角色都被排除嫌疑。精心选择谋杀方式和调整角色站位非常重要，通常两三回合内大半角色都会被排除掉，接下来双方如何规划行刺方案、安排走位，就是游戏的难点和乐趣了。

《谋杀法则》桌游自2010年上市后，在桌游爱好者中口碑不错，甚至有热心的国外玩家远隔重洋订购，并翻译成当地语言。iOS版不仅完整再现了实体版的全部内容，还针对移动设备做了优化设计，免除了初始设置等细节操作，角色行动范围及能力启动会自动提示，并额外增加了单人模式，以及极有特色的中文配音。游戏在保持原作高策略性的同时，保持了极大的可重复性，一局游戏大概5分钟左右，很适合上下班路上打发时间。桌游老玩家都知道凑不齐人的痛苦，iOS版支持单人模式，玩家扮演Mr.M，AI扮演揭露者。由于对手的智力直接决定了策略游戏的乐趣，游戏里的AI设计相当强劲，新手玩家一般都输多赢少。对角色能力和谋杀方式熟悉之后，胜率才会逐渐提高，但稍有不慎还是很容易被抓。多人模式方面也有改进-——由于电子游戏的便利性，手指一点就能“时光倒流”，回看凶案现场，不用去回忆“伯爵夫人死的时候，女巫是不是在二层以下”了。原作珠玉在前，iOS版无疑继承了桌游的精髓，并将其带给更多的玩家。P







（左图）刺客行凶界面，下面是各种行凶条件
（中图）标有“无辜”字样的黑白人物已经被从嫌疑犯中排除
（右图）满足不同的胜利条件，会获得各种荣誉

寻宝与砍杀

2012年是“刷装备”游戏的丰收年，这一年有《阿玛拉王国》《边境之地2》《火炬之光Ⅱ》，甚至连《暗黑破坏神Ⅲ》都发售了。你可能注意到我没有提Diablo Like这个词，因为他们中的一些已与Diablo大相径庭，只保留了Diablo式的寻宝与砍杀。



《暗黑之门》也提供了近战武器，但制作组高估了他们对平衡性的把握，最终这款游戏变为了不伦不类的畸形产品

■晶合实验室 Oracle

基于这个思路，上述游戏都保留了一个共同特征：它们都遵循了“探索、杀戮和获得战利品，同时发展角色”这个简单的设计原则。游戏的每个层面都能反映出这点：没有任何东西阻碍你获得上述体验，没有任何东西放慢你的成长进程。归根结底，游戏里的动力来自于玩家对力量的执着，即试图通过一次又一次的战斗，获得比之前更强的力量。

没落的传统

但随着时代的发展，原本这类游戏最主流的表现方式——倾斜45度视角ARPG，很快变得过时。上一款素质上乘的此类游戏是《泰坦之旅》（后面我会讲到为什么不是《火炬之光》），这是一款标准的Diablo Like游戏，在PC平台独占的前提下依然长卖了100万套。但它的开发商Iron Lore已经破产了，这源于一系列的复杂的商业举措，游戏的发行商THQ更倾向于看到一款看上去更时髦的多平台游戏，就像当时的《上古卷轴Ⅳ》或《战争机器》那样，显然《泰坦之旅》在当时已经有些落伍。Iron Lore的很多员工是《暗黑破坏神2》的粉丝，后来他们聚集到一起，成立了Crate Entertainment，致力于开发《恐怖黎明》（Grim Dawn）——一款比《泰坦之旅》还要标准的Diablo Like游戏。

当然这年头光有爱是不够的，还得有钱。因为缺乏出版商的赞助，《恐怖黎明》的开发工作进行得并不顺利。开发组不得不上Kickstarter（一个专为各种有创意的项目提供集资平台的网站）进行集资。在Kickstarter的集资页面里，他们罗列了游戏的特色和预期会实现的功能，比如开放、随机、自由的世界，动态天气系统和环境破坏系统，物等级上限高达200级。他们承诺游戏的物品掉落系统将不再产生大量垃圾装备，玩家在Boss战里总会得到好收成。坦白地说，在满足前面几个条件的同时，我很难想象最后最后这个功能将怎样实现。但就官方的演示视频来看，这款游戏还是很吸引人的。刻意做旧的UI有一种迷人的怀旧范，画面比《泰坦之旅》强不少，视角可调，打击感非常好，也够血腥。Grate的成立并不是一时心血来潮的结果，它的创始人

Arthur Bruno在Iron Lore破产前就留意到《泰坦之旅》服务器上的活动用户在随着间不断增长，并没有像外界想象般减少。他意识到这里仍然有一大批泰坦之旅的粉丝，可能在等待着下一款游戏。Bruno的判断是对的，原本他们只计划集资28万美元，但最终以53万美元收尾。

不出意外的话，《恐怖黎明》会在2013年8月推出。这一切看上去是挺美好的，一群志同道合的人朝着理想前进，路途上还有另一群有着共同爱好的人施以援手。但你要知道的是，还在数年之前，《地牢围攻》《圣域》这样的游戏还是人们眼中的年度大作，如今这种游戏只能以独立游戏的形式勉强延续，最好的情况，也就是作为一款小品级游戏热卖一阵子，就像《火炬之光Ⅱ》那样。

但就如同前文所言，这类游戏的动力来自于玩家对力量的执着，即试图通过一次又一次的战斗，获得比之前更强的力量。虽然传统Diablo Like游戏不复往日辉煌，但这种动力不会被磨灭，只要稍稍加以创新和融合，就能以另一种方式延续下来。

融合的风采

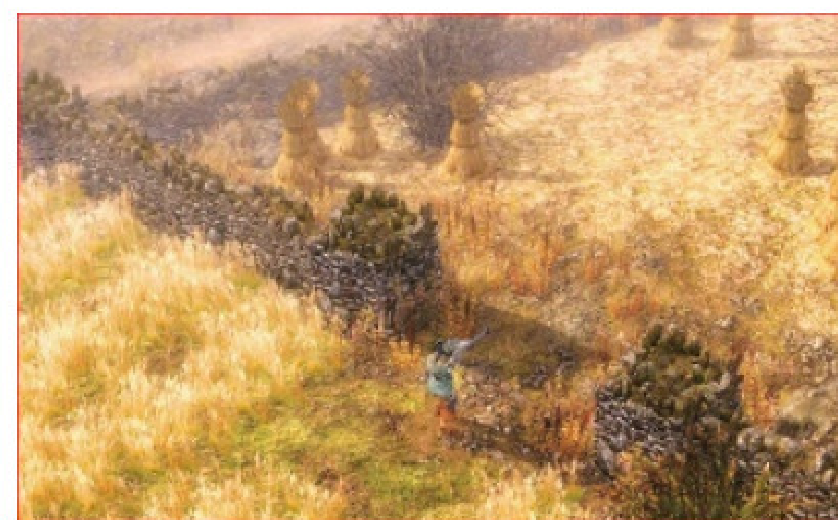
截至目前，Diablo Like游戏的融合方向主要有两种：ACT和FPS，这是个自然而然的结果。从游戏类型来说，将ARPG里的“A”（Action）延伸出来，加强游戏的动作性，显得非常合情合理；从受众的角度来说，与FPS的结合也是顺应潮流的选择——理论上是这样的，但实施起来是另一回事。ACT和FPS的一些基本特征，与Diablo Like游戏的随机回报、人物成长本来就有着格格不入的矛盾。无论是主打动作的《阿玛拉王国》，还是主打FPS的《边境之地2》，都会因此出现各种各样的问题。

《阿玛拉王国》的问题在于装备系统与动作系统的冲突。战斗看上去动作元素颇多，实质上还得拼装备，玩家的动作技巧很难对战斗构成什么影响。游戏的平衡性有极大的问题，导致后期拿到高级装备后，基本就是一路碾压。欧美厂商本来就对动作系统一头雾水，做一个纯ACT都能把平衡性搞得一塌糊涂，在加入随机回报和人物成长后，游戏的体验基本就是脱缰野马，只能往极端方向跑。强化动作元素虽然看起来是个合理的思路，但实施起来，并不是欧美厂商所能把控的。相比之下，欧美人对射击元素显然擅长得多，将FPS与Diablo元素交融的尝试也从未停止。从早期恶评如潮的《暗黑之门——伦敦》，到最近各方面都比较成熟的《边境之地2》，“枪菠萝”算是迈出了可喜的一步。

初代的《边境之地》并不成熟，但已经提供了一个很不错的思路。它没有将Diablo元素全部移植到FPS上，而

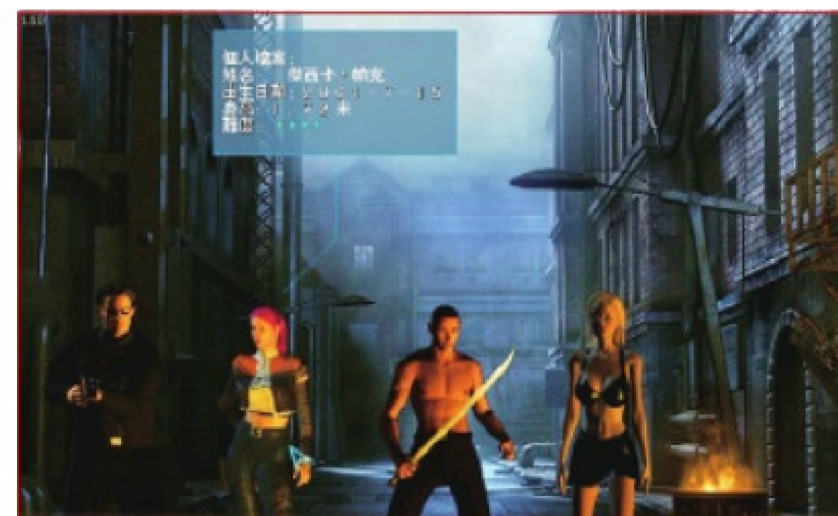


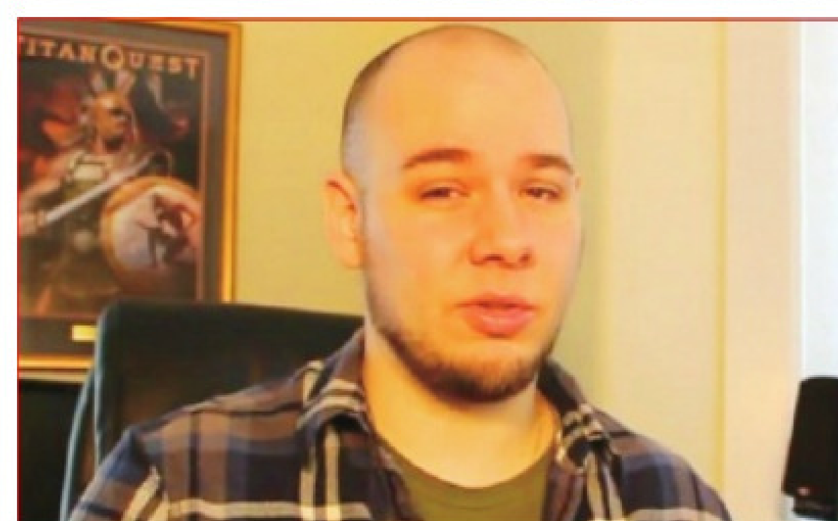
（右上图）可能是为了有意对比，《恐怖黎明》里也出现了《泰坦之旅》标志性的麦田场景，可以看到画面的进步非常大
（右中图）比《暗黑之门》更早的还有《限制区》，当年被人形容为未来版“暗黑2”，以2D画面、俯视45度视角表现“枪菠萝”
（右下图）Arthur Bruno在《恐怖黎明》里现身讲解游戏，身后的墙壁上挂着《泰坦之旅》的海报





（左上图）《火炬之光Ⅱ》在“暗黑3”之后发售，却并没有如1代那样有强烈的模仿痕迹，这个系列作为纯粹的刷刷刷游戏，特色会越来越鲜明
（左下图）在《阿玛拉王国》里，你这一击是否有力，完全取决与你的装备水平





是取了最经典的一部分——随机词缀系统，这给游戏定下了一个“刷”的主基调。为了保持良好的手感，游戏最大程度地保留了FPS的战斗部分，只给玩家提供了一个主动技能。但在另一方面，玩家可以用天赋树来强化这个技能，以达到人物成长的目的。到了二代，这种思路更加成熟了，我们可以看到与FPS玩法联系更紧密的装备词缀，除了引力手雷、准心越打越小等有实用词缀，我们还能看到“扔出去的弹夹自动变手雷”这种充满创意的词缀。“枪菠萝”终于不再局限在冷兵器到热兵器的单纯转变，射击与Diablo元素达到了真正的交融。

然而，这种交融的代价是，玩家在游戏初期不得不忍受较差的游戏体验。《边境之地2》依然没有很好地解决FPS和人物成长、装备更迭之间的矛盾。为了“RPG起见”，玩家的初始作战能力非常低下。初期玩家获得的枪械准星大、弹夹小，导致玩家不得不频繁更换弹夹。偏偏这个时候你由于没有相应被动技能，更换弹夹的效率非常低。更让人发指的是，前期你连携带多把枪支的能力都没有，简直是弱爆了。这一切都为了你的角色可以有充分的空间成长。人为设置障碍的结果就是，玩家在初期的FPS体验远逊于主流FPS，直到中期——大概20级左右才能追平。就好比主流FPS的平均体验是5，在《边境之地2》里，我们前期的体验被降到2，直到几个小时后才逐渐到4的水准，等到人物完全成长起来，大致有6的水准，不能再多了。这并不是什么让人愉快的体验，理论上，这样的游戏应该有更广阔的思路，提供远超过主流FPS的有趣体验，而不是以牺牲玩家游戏体验方式提供所谓的“人物成长”。至少要在初期提供给玩家不小于4的乐趣，后期则远超主流FPS体验，达到8以上的水准吧。《子弹风暴》都能做到的事，相信将来拥有良好基础《边境之地3》也能做到。

另一种步伐

作为一款老派Diablo Like游戏，《火炬之光Ⅱ》取得了不容忽视的成功。这似乎与前面“传统Diablo Like游戏已经过时”的论调前后矛盾。但请注意，《火炬之光Ⅱ》只是一款小品级游戏，人们对它的期待和对传统大作是不一样的。即便如此，哪怕只论PC平台的销量，19.99美元的《火炬之光Ⅱ》依然卖不过59.99美元的《边境之地Ⅱ》，这很能说明问题。前者的意义在于，它提供了足够丰富的游戏内容，足以对得起它的价钱，并为所有处于这一价格区间的游戏作出了表率。但它还证明了另一点：一款只有刷刷刷的传统Diablo Like游戏只能值这个价了，这就是为什么有那么多人买了《暗黑破坏神Ⅲ》，又如此失望的原因。

（左上图）虽说定位于未来，但《限制区》装备属性还在走“魔法与剑”的老路
（左下图）在“暗黑3”里，玩家的全部动力就是“刷出一件更好的装备”
（右上图）初代《火炬之光》一炮而红，成为2009年的一大黑马
（右下图）《边境之地2》的技能系统具有很高的定制性，却不会影响FPS本来的手感









戴夫·阿内森 Dave Arneson**生日**1947.10.1**出生地**美国明尼苏达州**荣誉**“龙与地下城”协同开发者

戴夫·阿内森

深藏功与名

相比为人熟知的“D&D之父”加里·盖加克斯（Gary Gygax），“龙与地下城”署名栏里的另一个名字，戴夫·阿内森（Dave Arneson）则陌生许多。但就是这个人，创造了那些经典的RPG规则与元素，至今仍深刻影响着游戏设计者。

■上海 小象咪咪

在阿内森的童年和少年时期，电子游戏还处在襁褓之中，电子游戏业大爆炸还要等上数十年才会发生。陪伴阿内森长大的，是那些在桌面上玩耍的纸牌和棋类游戏。阿内森最喜欢玩的，是从沙盘推演转变而来的军事类战棋游戏。尤其是以拿破仑时代作为背景的战棋游戏，这会让他感觉像一个真正的时代英雄，指挥千军万马驰骋疆场。

上世纪60年代中期，阿内森的父母送给了酷爱桌游的儿子一份礼物——《葛底斯堡》（Gettysburg）。这款由Avalon Hill推出的战棋游戏让阿内森爱不释手，他还请来朋友们一起分享这款游戏带来的快乐。但是，此后的一年内，Avalon Hill再也没有推出新游戏，阿内森和他的朋友们像断了粮一样无聊。为了找些新乐子，他们开始尝试修改《葛底斯堡》的规则，让它变得更加有趣。这是阿内森第一次学习如何设计游戏。

阿内森升入大学后结识了更多的桌游爱好者。他们一起玩游戏，一起改规则，一起测试新游戏，军事类桌游依然最受欢迎。几年下来，他们厌倦了千篇一律的战棋游戏，试着在原本只有你死我活的游戏里增加一些非战斗类任务，比如去偷炸弹、枪械或者食物补给。玩家可以单独行动，也可以与别的玩家一同合作，甚至加入黑市以贩卖获得的战利品。就在这些附加任务之中，角色扮演的萌芽正慢慢生长。

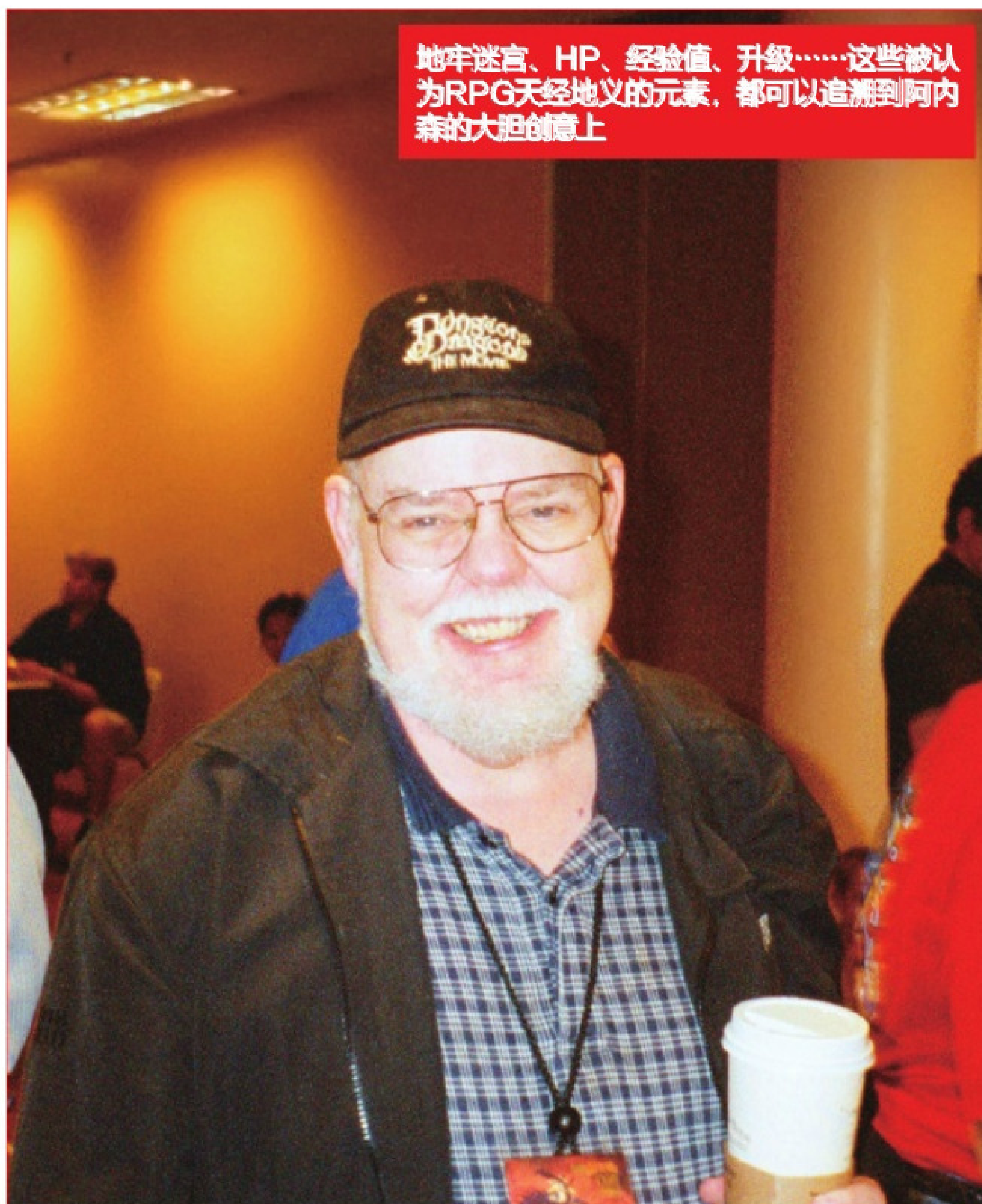
小试身手

随着兴趣的增长，阿内森买了许多战棋游戏杂志，给他们写稿，和读者交流。1969年8月的某一天，阿内森在杂志上看到一则有趣的广告。发布者是一个自称为“国际战棋联盟”（IFW）的组织，宣称该组织正在举办第二届战棋游戏爱好者大会（Gen Con）。这个“联盟”听上去名头很大，实际上只是美国的一个地区性同好会，但也是当时该领域唯一有组织的协会。联盟和大会的组织者正是加里·盖加克斯。最初的大会被称为Gen Con 0，举办地是盖加克斯的家。一年前，盖加克斯花了50美元，租下离家两个街区的园艺会堂，召开了第一届正式大会。

阿内森兴致勃勃地赶到现场，在那里，他结识了盖加克斯。比阿内森大了近10岁的盖加克斯，很快找到了两人的共同话题——拿破仑时期的大海战。当时盖加克斯正为自己的一个海战游戏而苦恼，他设计的一些规则都失败了。而阿内森的出现，给了他全新的启示。阿内森介绍了他的一些设计经验，两个人决定将这个游戏共同完成。大会结束后两人通过电话保持沟通，终于在1974年推出了这款以伊利湖大战名言为题的海战游戏《不要弃船》（Don't Give Up The Ship!）

阿内森和盖加克斯的抱负并不仅仅停留在一个游戏上。当时两人虽身处异地，但都希望能创造一个以中世纪欧洲为背景的游戏。在这个想法下，阿内森设计了一个简单的战役，玩家要偷偷溜进城堡，打开护城河的大桥。这个小战役最后发展成了龙与地下城的第一个战役设定——“黑暗荒野”（Black Moor）。不过他发现这个战役模板的战斗部分非常薄弱。尽管他在战斗上费了不少劲，可结果并不令人满意。

正在此时，盖加克斯和他的儿时玩伴唐纳德·凯尔（Donald Kaye）成立了一家公司，发行一款名为《锁链》（Chainmail）的桌游。这款游戏提供了一套以方格和骰子为基础的战斗模式。盖加克斯将《锁链》介绍给阿内森，一下子打开了后者的思路。《锁链》那简单却扩展性极强的战



地牢迷宫、HP、经验值、升级……这些被认为RPG天经地义的元素，都可以追溯到阿内森的大胆创意上

斗系统正好填补了他战役的欠缺。在“黑暗荒野”的新战役里，玩家不再像以前的战棋游戏那样一人指挥千军万马，而是只扮演一个角色，与别的玩家一同冒险。从以群体为基础的沙盘推演，到以个人为单位的冒险游戏，玩家的体验迈进了一大步，角色扮演游戏的雏形也生根发芽。

可是此刻离真正成型的游戏还有很长的路要走。阿内森必须解决许多游戏中出现的问题。虽然这些问题到现在看来，几乎想都不用想就能解答。但对当时的阿内森而言，他的眼前却是一片未知。《锁链》里只提供了屈指可数的怪物种类，完全不能满足阿内森的需要。于是他往里边加入许多新怪物。尽管事后他否认受到托尔金的《魔戒》影响，可他设计的那些怪物几乎都脱胎自这部奇幻小说鼻祖（后因版权原因，许多怪物被迫改名，如霍比特人变成了半身人）。怪物种类被增加到20种。但问题紧接着出现，战斗开始没多久，玩家就会被数量众多的怪物逼到墙角，而只要骰子判定怪物的攻击成功，那玩家就直接挂了。这样游戏根本持续不了多久。玩家对于一击必杀的设定表示出沮丧，可也无可奈何，因为当时的游戏都是这么干的。

必须让玩家在战斗中可以坚持得更久些。阿内森以此为目标，重新设计角色部分。他想起自己曾经设计过一款南北战争题材的游戏，在里头玩家可以拥有一定的血量，还能穿上护甲来抵挡外界的攻击。阿内森将这套设定搬到新游戏里。于是，一个现在被视为游戏界金科玉律的规则诞生了，从此游戏角色有了HP的概念。对于HP的引入，阿内森这样说道：“玩家不在乎花点时间干翻敌人，但他们非常在意被敌人一击必杀。”

游戏的世界观成了另一个难题。尽管游戏是以中世纪为背景，可是阿内森并不想把真实的历史放到游戏中来。因为他觉得这样子会让玩家获得诸如“这是对的，那是错的”类的暗示。于是他将世界观放到幻想世界中，天马行空地往里边加入各种稀奇古怪的东西，蒸汽机、潜水艇，甚至坦克也被扔进了《黑暗荒野》的世界里。这一切只为提醒玩家，他所在的世界，是一个与真实世界不同的神奇大陆。阿内森还将游戏的战场从陆地搬到地牢里，这么做的主要原因是便于他以方格为基础创造战场。就因为这个偷懒行为，使得地牢迷宫成了RPG永恒的主题。

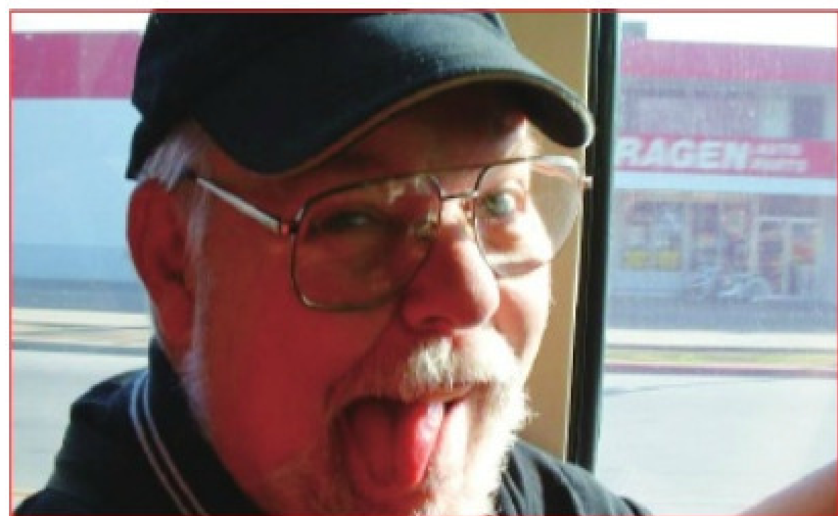
除了HP和地牢，诸如护甲、角色职业、经验值和升级，这些我们司空见惯的游戏元素，都出自阿内森之手。当阿内森将这些元素都加入到自己的战役中后，他惊讶地发现，这俨然是一个全新的游戏。它虽脱胎于《锁链》，但与其截然不同，甚至于和市面上所有的游戏都不一样。阿内森还没有意识到，一个横行游戏界数十年的主流类型正要出

（左上图）多面的骰子是D&D的特色。其中最核心的20面骰（D20）是阿内森在英国旅游时带来的，此前他们一直用两个6面骰来游戏（2D6）
（左中图）HP（Hit Point）的概念随着D&D的流行而深入人心，成为RPG的标配
（左下图）年过花甲的阿内森一直保持着玩游戏的兴趣，喜欢玩RTS，对FPS则相当苦手
（右上图）尽管创造者一直否认，但D&D的设定仍有浓厚的《魔戒》气息
（右下图）Gen Con至今仍在举办











现。

RPG奠基者

时隔数年，阿内森终于又来到了盖加克斯所在的日内瓦湖市，带着他的最新战役《黑暗荒野》。仅仅试玩几次，盖加克斯就意识到阿内森带来的东西，蕴含着巨大的潜能。他们和其他几个人一起，开始对这个游戏进行更加充分的改造。新的规则和世界观被不断加入，每个人都创造了属于自己的战役和世界。游戏机制渐渐成型，他们将这套全新的游戏规则，命名为《龙与地下城》。阿内森和盖加克斯的名字，被冠以创造者的头衔印在游戏封面上。

盖加克斯准备找投资人和代理商，发行他们的新游戏。可是包括Avalon Hill在内的桌游公司，都不愿意代理《龙与地下城》。钱成了最棘手的问题，当时的阿内森还只是个兼职保安的大学生。这时，又是盖加克斯的旧友凯尔出手，他用自己的社保金印制了500套《龙与地下城》。盖加克斯便和凯尔成立了新公司TSR，发行《龙与地下城》。阿内森也象征性地拿到了一部分股份。然而，正是凯尔的这次出手相助，为之后TSR的种种风波埋下了混乱的种子。

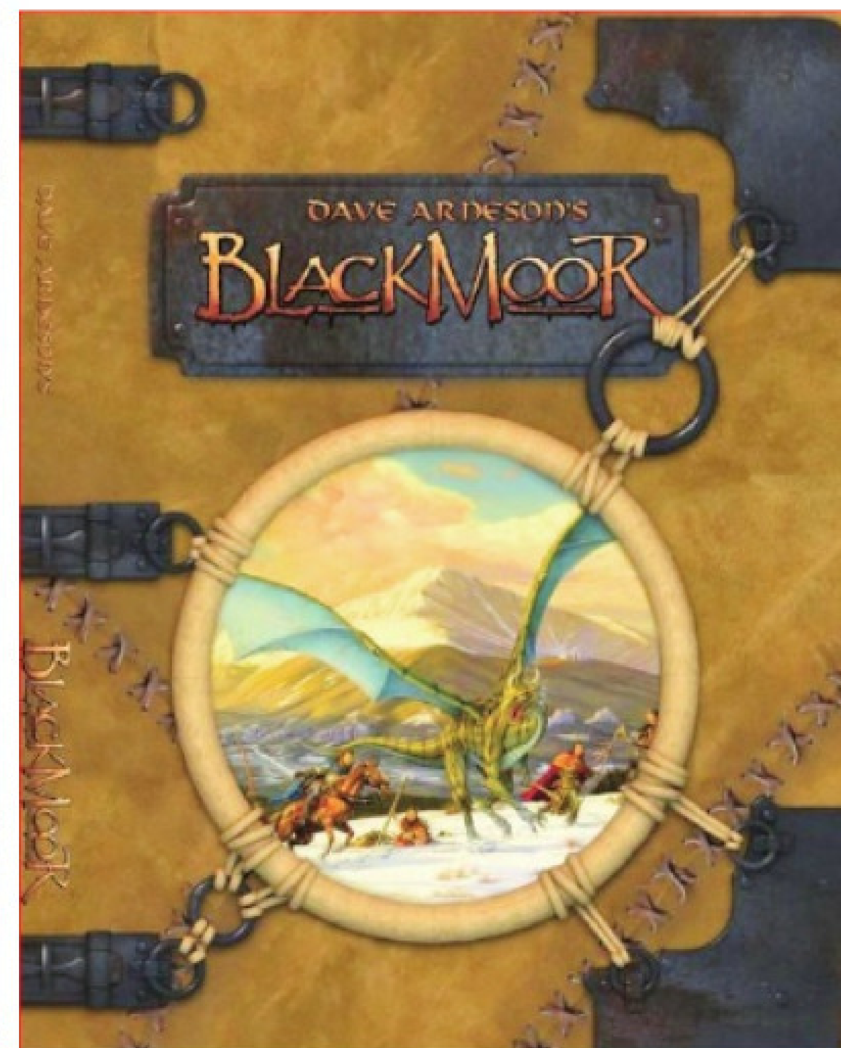
《龙与地下城》的命运一帆风顺，500套在3个月内销售一空，接着席卷全美，在游戏史上创造出全新的角色扮演类型，并将它的影响延续到今日。可是身为RPG创造者之一的阿内森，结局并不算完美。在《龙与地下城》推出之后，阿内森与盖加克斯产生了严重的矛盾，最终迫使他离开了TSR。关于《龙与地下城》的署名和分成问题，导致阿内森与TSR进行了长达数十年的诉讼。而身为TSR最大股东的凯尔，在36岁那年因心脏病猝死，其遗产引发的法律纠纷，使得局面变得更加复杂。在接下来的几年内，围绕《龙与地下城》的利益，发生了剧烈的连锁反应——股权结构变化，TSR易主，盖加克斯离开TSR，D&D没落，威世智收购TSR……进入21世纪后，《龙与地下城》的新主人威世智公司找到阿内森，希望能够了结TSR与阿内森旷日持久的版权纠纷。最终阿内森保住了自己对《龙与地下城》的署名权，即自《高级龙与地下城》（AD&D）之后，该系列已与他无关。作为交换，阿内森对游戏开发时的情形，包括他与盖加克斯的矛盾，都绝口不提。

2008年，盖加克斯去世。一年之后，2009年4月7日，与癌症斗争了两年的阿内森也在明尼苏达辞世。两个RPG的奠基者，在一年内先后作古。无论两人生前有如何恩仇，他们所创造的《龙与地下城》，犹如一座高山，屹立在游戏的世界中，为人仰止。两人最初投出的骰子，转动了整个RPG的世界。









（左上图）"黑暗荒野"的世界地图，这是D&D第一个成型的战役
（左下图）D&D的战场模型
（右上图）2008年独立游戏大会上，D&D的爱好者将这块石板献给他们心目中的神
（右下图）阿内森离开TSR后，"黑暗荒野"被并入"灰鹰"世界，但后来又被独立包装推出

光芒之池Pool of Radiance**类型**角色扮演**制作**Strategic Simulations, Inc.**发行**Strategic Simulations, Inc.**发售日**1988

光芒之池

除了《博德之门》《无冬之夜》这些我们耳熟能详的DnD（龙与地下城）游戏，还有一款鼻祖级的作品在DnD游戏发展史上有着举足轻重的作用，那就是SSI的“金盒子”（Gold Box）系列的第一款作品《光芒之池》（Pool of Radiance）。

■北京 莫格娜·黑杖

“金盒子”是诞生于上世纪80年代的古老游戏系列，在本期中旬刊专题中也有所提及。当时SSI从TSR手中获得了DnD游戏的开发权，以DnD背景开发了一系列角色扮演游戏，并独立制作了“金盒子引擎”运用于这些作品中，系列作品的封面也均印有“金盒子”的标识。于1988年推出的《光芒之池》便是“金盒子”系列最有代表性的作品，也是世界上真正意义上的首款DnD背景的电子游戏。



菲兰城的光辉

由于DnD设定中“被遗忘的国度”战役设定的受欢迎程度，“金盒子”系列的大多数游戏都是以此战役为背景，《光芒之池》的故事即发生在“被遗忘的国度”中的菲兰城（Phlan）。菲兰城是月之海沿岸众多独立城邦之一，是当地经济活动的重要枢纽，其财富集聚的程度，可以由旧城区建筑遗迹的华丽程度得知一二，但是菲兰城也遭受过无数次破坏，有时是因为瘟疫和饥荒，有时是内战，有时候则是受到凶猛的掠夺军团攻击。最近一次则是因为龙族大举迁移，路线刚好跨过菲兰城上空。玩家的冒险就在动荡的菲兰城中开始了。

作为初出茅庐的新手，玩家需要组建一支由6人所组成的队伍，接受菲兰城市议会提出的各项任务。基本上，大部分的任务都是协助扫荡城内旧区遗迹中的怪物，也就是帮市议会“清理”这些地区，重新提供可供市民居住的环境。随着游戏的进行，玩家的队伍会一步步踏遍整个城市，最后需要打败“遗迹之王”（The Lord of the Ruins），夺回菲兰城光辉时代的地标——瓦奇弗城堡（Valjevo Castle）。

《光芒之池》的种族、职业、技能和战斗等均严格按照“高级龙与地下城”（即ADnD）规则，在冒险时，游戏采用的是让玩家身临其境的第一人称视角，在战斗时会切换成俯视视角，以便玩家能够更好地规划全局。游戏在图像、冒险、战斗等方面均制作精良，一经推出便赢得了玩家和媒体的一致好评，获得当年“最佳奇幻及科幻电脑游戏”的殊荣。

由于《光芒之池》的大获成功，SSI以一年一部的速度连续推出了《青色枷锁的诅咒》（Curse of the Azure Bonds，1989）、《银色匕首之谜》（Secret of the Silver Blades，1990）、《黑暗之池》（Pools of Darkness，1991）。《青色枷锁的诅咒》将故事的舞台转移到位于月之海西南方的谷地（Dalelands），熟悉DnD背景的玩家可能知道这正是大贤者伊尔明斯特（Elminster）所居住的地方，伊尔明斯特曾在两部“博德之门”游戏中“客串”过，而他最早登场的电脑游戏当属此作了。

故事围绕着玩家队伍手臂上神秘出现的青色刺青而展开，除了原作中的“四大职业”（战士、盗贼、牧师和法师）外，还新增了圣武士（Paladin）、巡林客

（Ranger）两个职业。《青色枷锁的诅咒》虽无多少新意，但尚属一款合格的续作，可接下来的《银色匕首之谜》的游戏品质则让人无法推崇。这款游戏基本一没什么背景剧情，玩家队伍被召唤来帮助一个矿坑被邪魔占据的村落，然后就开始了无休止的战斗之旅。除了砍光眼前所看到的一切事物外，可以说没有其他的事情可做，是系列中最失败的一部作品。《黑暗之池》则是系列的完结篇，玩家回到故事的起点菲兰城，暴政之神班恩（Bane）带领他的属下兴风作浪，声称整个费伦大陆都是他的领地，菲兰城也陷入一片黑暗之中。玩家的目标便是摧毁班恩的怪物军团，让光明重新照亮费伦大陆。在游戏中玩家的等级将会达到顶峰，“光芒之池”的故事也告一段落。

迷思卓诺的遗迹

由于SSI急功近利的作法让“光芒之池”乃至“金盒子”系列开始走下坡路，曾经的辉煌逐渐被玩家所遗忘。SSI于1994年被Mindscape收购，最终于2001年3月成为育碧软件的一个分部。时隔10年，《光芒之池》的续作诞生了，即由Stormfront Studios开发、育碧发行的《光芒之池——迷思卓诺的遗迹》（Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor）。

在《黑暗之池》的结尾，菲兰城已经从黑暗中被解放了出来，恢复了往昔的平静安宁。但好景不长，最近的城市里接二连三地发生着各种怪事，先是河水被鲜血污染，接着水池中出现了一些恐怖的不死植物。受了伊尔明斯特所托，玩家队伍需要去位于迷思卓诺的光芒之池源头一探究竟。迷思卓诺原是美丽的精灵城，现已被邪恶的女巫所控制，以达到她征服费伦大陆的野心。在迷思卓诺城的地下，是一座巨大的迷宫。玩家在游戏中的大部分时间将花在探索整座迷宫中，总的来说，这还是一款沉闷的以地下城战斗为主题的游戏。

在本作诞生的2001年，已有《博德之门》《冰风谷》等DnD游戏成功的先利，但它们均是采用的ADnD规则，《光芒之池——迷思卓诺的遗迹》是率先采用第三版DnD规则的游戏。为了更好地还原桌面游戏的风貌，本作严格按照回合制的方式来战斗，而不是像黑岛的游戏那样可以随时暂停的即时制。游戏的战斗系统较为繁琐，难度颇高，这也使许多玩家望而却步。画面则采用了预渲染的2D背景和3D角色相结合的方式，滥用特效使得画面看起来色彩丰富但又不伦不类——既不绚丽也不古朴，反而拖累了游戏的运行效果。Bug较多再加入冗长的迷宫让本作成为一款无趣的游戏，终究没能再现“光芒之池”的辉煌。



（左上图）《黑暗之池》是金盒子的“光芒之池”系列的完结作
（左下图）《迷思卓诺的遗迹》正是DnD游戏繁荣时代的产物，但并未取得极大的成功。育碧虽然收购了不少老牌的RPG品牌，但后来也几乎没有再推出十分正统的续作
（右上图）以第一人称视角探险，俯视角战斗
（右中图）《青色枷锁的诅咒》的故事改编自同名小说
（右下图）《银色匕首之谜》的大部分时间都在和怪物战斗









年鉴2011

对于去年，估计多数人还对不少事记忆犹新。总的来说，各种“展”和“会”越开越多，但整个游戏界并没有多少令人振奋的商业事件，连3DS和PSV的发售都没激起多大涟漪。不得不说，面对“平稳”的传统游戏业，维持激情是一件越来越困难的事。

■晶合实验室 Oracle

就在2011年即将结束的时候，一句源于某知名RPG游戏台词的句式突然开始流行，并很快突破隔阂，频频出现在主流文化界，成为2011年末最热流行语。即便网络文化总是昙花一现，无数梗被网民嚼几天就扔。但才过了不到一年，我都暗示这么多了，作为一名游戏玩家的你应该也不会忘记它吧！

膝盖中箭

“膝盖中箭”的流行就和它本身的含义一样莫名其妙。直到我的膝盖中了一箭，表转折和否认，多用来形容人生中无法预料的意外。比如，“我本来没想到‘膝盖中箭’会流行，直到我膝盖中了一箭。”“中箭体”的流行，几乎代表了游戏文化在游戏之外所能延伸到的最大范围。无数传统网站、电视、广播都相继报道了这个可能让他们完全摸不着头脑的流行语，只因为它那爆发性的传播，在极短的时间内就在互联网上催生了无数相关的段子、漫画和恶搞图片。

但与“贾君鹏”事件不同的是，传统文化界甚至互联网界对“膝盖中箭”的真正含义基本是一窍不通的。前者还有人一本正经地将其归结为网民的盲从与发泄，但面对后者，他们是完全抓瞎的。在中箭体流行的初期，很快有人建立了“膝盖中箭”的百度百科，对其的描述是这样的：

“膝盖中箭”是一个自2011年末开始流行起来的网络词汇，除了字面意思外没有具体的内涵，常作论坛贴吧中灌水和搞笑之用。

这就是大众对这个有史以来最流行的游戏梗的印象，多少反映出游戏圈子的封闭性。联想到主流媒体在报道游戏时错误百出的描述和“单机网游傻傻分不清楚”的概念混淆了，游戏要消除公众的认知障碍还有很长的路要走。

口水战

随着《现代战争3》和《战地3》的发售，相关新闻的“刷版”终于告一段落。有关这两款游戏的口水战是2011年FPS玩家最大的谈资，开发商和媒体看上去也很乐意促进这场交锋。在长达一年的时间里，隔几天就有针锋相对的言论冒出来。像什么“我的画面很强”“你的帧数可笑”，具有相当强的娱乐性。口水战的结果以游戏开发商们赚得盆满钵溢收场，自带干粮的精神股东——玩家，却没有享受到期待中的游戏体验。

这两款2011年销量最高的游戏，并没有给游戏产业留下与之相配的财富。《战地》当年为我们带来了多人大场景的战场体验，《现代战争》将电影化带给了FPS。但如今它们的续作有着更高的宣传预算，有高出一个数量级的销量，却只带来了两个成功的商品。《现代战争3》为我们展现了一个“连年吃老本，连年创新高”的商业奇迹，《战地3》大致是一个“用短镜头来剪出好片花”的成功示范。当然主机性能的局限也的确让本来就起点颇高的FPS难以有进步的空间。最近的《黑色行动2》仍采用服役多年的IW引擎，Treyarch游戏设计总监David Vondehaar还公开表示对游戏画面很满意：“我个人而言真的无法理解那些人的想法，我们的引擎能够保证稳定的60帧并且提供华丽的游戏画面，玩家们对它到底还有什么不满的呢。”

玩家是有不满，千言万语，汇成一句话，让这一世代快些结束吧。

天灾下的游戏业

2011年，北京时间3月11日14时46分，日本发生里氏8.8级地震，引发10米高海啸。东京有强烈震感，仙台大部分地区被海啸淹没，岩手县、宫城县以及福岛县沿岸遭受特大海啸袭击，造成大量人员伤亡和失踪。作为世界上最发达的游戏市场与供应国之一，日本游戏厂商与游戏玩家，也在自然灾难面前经受着前所未有的考验。

首当其冲的便是任天堂，在地震前半个月，3DS刚在日本发售，在整个硬件的生命周期里，这是最重要的一段时期，更别说此时的任天堂还在紧锣密鼓地准备3月底在北美和欧洲发售3DS。在这个节骨眼上，突如其来的地震给这台新掌机蒙上了一层厚厚的阴影，震后由于3DS的屏幕供应商夏普被迫关闭液晶面板工厂，3DS还一度面临缺屏危机（好在3DS最终还是在北美如期发售）。索尼这边也不好受，不仅关闭了6家工厂，还被冲走了12万台PS3。

地震对日本游戏业的影响是显而易见的，很多游戏推迟了发售计划。但有一个特例，在逆境中呈现出不降反升的趋势。3月11日下午3点，即将发售的《绝体绝命都市4》在亚马逊的预约排名是第86位，结果到地震后的第二天下午，直接蹿升到第20位。这个系列一贯以天灾下的绝境逢生为题材，游戏中也不乏日本遭受地震和海啸的桥段。尽管这次因祸得“福”，引发了玩家的强烈关注。但鉴于地震对

民众的刺激太过惨痛，正如911事件后，一系列与恐怖袭击相关的影视、游戏作品纷纷延期。在权衡之下，游戏开发商IREM最终决定冰封《绝体绝命都市4》，这款已经接近完成的作品被终止发售，一直到次年，系列制作人人九条一马才在Twitter上透露了这款游戏复活的可能。

祸不单行

在灾后恢复阶段，不少游戏企业尽到了自己的社会责任，除三大主机厂商，Namco Bandai、Sega Sammy和Koei Tecmo也都贡献了一份力量。在各界的帮助下，日本游戏业很快恢复到正轨上。然而让所有人始料未及的是，除了天灾，人祸也悄然而至。

这次倒霉的是索尼。4月21日，玩家发现PSN彻底瘫痪了，索尼并没有告知玩家事态到底有多么严重，只是表示正在修复故障。其实早在19日就有黑客入侵PSN的迹象，一直到24日，索尼才搞清楚黑客到底在PSN上干了什么事情，并于次日宣布，黑客们窃走了大约7700万份PSN个人信息以及2700万个Qriocity（云音乐服务）账户。被窃的7700万份PSN个人信息当中，包括1000多万个信用卡账户，涉及57个国家和地区。而2700万个Qriocity账户中，也同时包含了用户的姓名、地址和密码。

这场事件堪称史上规模最大的用户数据失窃案，惊动了美国国会和FBI网络安全部门，索尼迟缓的反应和对事件的隐瞒受到了各界谴责。PSN在过了一个多月才逐渐恢复正常，随着索尼的公开道歉和一系列的补偿措施，这场风波才逐渐平息下来。但PSN事件对索尼的影响是深远的。PSN在推出后一直被Xbox Live打压，好不容易凭借着免费的优势一点点奠定自己的基础，结果来这么一出数据失窃案，差点前功尽弃。由此造成的信任缺失，恐怕不是一票补偿措施可以弥补的。

扩张与盲目扩张

在国内市场趋近饱和的前提下，有实力的厂商开始向海外市场扩张，达到分摊企业运营风险，提高市场生存率的目的。2011年几件大手笔的收购案有一个共同特征，都是国内厂商对国外开发商的收购。比如腾讯收购美国游戏开发商Riot Games，共花费现金2.31亿美元。完美世界则花费3500万欧元收购了网游开发商Cryptic。

但并不是所有厂商都有“扩张”的资本。2011年初，久游经历了一系列高层人事变动和员工裁员，旗下产品也有数个停运。9月，5173谋求港股上市未果。国内行业浮躁，用户透支，都是本土厂商亟待解决的问题。P







（左上图）原生版“膝盖中箭”
（左下图）发生在“绝体绝命都市”系列里的地震
（右上图）2011年国内网游的一个比较标准性的事件是游戏蜗牛公开发卖《九阴真经》激活码，引来很多争议
（右下图）有关《战地3》和《现代战争3》的对比视频、图片不计其数

真武侠人气巨制《九阴真经》限量内测激活码纪念包、珍藏包震撼上市，分
只要149元、249元即可轻松获得，激活码（含测试服100元消费点）、蜗牛游戏
100元点卡、精美收纳盒一个都不能少！珍藏包更有超赞九阴主题T恤及iphone4
机套相赠！真武侠江湖大幕开启在即，礼包数量有限，抢到就是赚到！
纪念包：149
购买数量：
珍藏包：249
购买数量：
立即购买

相信有很多读者朋友，借着双节长假也外出旅行了一圈，玩得好吗？也被人山人海的游客吓到了吧……笔者也喜欢旅行，几天前长途跋涉800多公里，到了祖国最北端，成功地避开热门旅游景点，但由于错误地估计了自己的体能，导致返回后倍感疲劳，再算算长途跋涉浪费的几十个小时，打心眼里觉得懊悔！假如再给我一次机会，我一定老老实实地看几场电影，打通一直想玩的几个游戏，用省下的钱买下面要介绍的任意一款数码产品！

游戏好声音
——也许会感动你的几款耳机

笔者有位好哥们，他家境富裕，有一份稳定的工作，妻子也十分漂亮，不了解他的人都非常羡慕他的生活。但作为他真正的朋友，我知道他在家庭中处于可耻的弱势地位，甚至玩游戏时都得偷偷摸摸，否则有可能被妻子没由来地批评一顿。不久前某选秀节目的决赛当晚，他给笔者打来了电话，听筒中隐约传来了令人毛骨悚然的歌声。我大惑不解，于是问他：“好端端的，你为什么不上线和我们联机打游戏？”他回道：“我家那位不让开声音玩，我怕拖累队友被骂！”我哈哈一笑：“笨蛋，学会戴耳机啊，兄弟我就是这么办的！”

作为一般娱乐使用，耳机是个退而求其次的选择，如果可以的话，你最好使用高端音箱，享受它们带来的美妙声音。但现实往往难遂人愿，有时是为了便携，有时是为了钱包考虑，甚至就像上面这个小故事反映的情况一样，仅仅是为了避免影响到其他人。你如果正打算购买耳机，可以参考笔者下面介绍的几款“非主流”产品，相信它们能为你树立一定的参考标准。


↑产品图看起来蛮帅气的

1.7.1蓝牙无线耳机

美加狮（MADCATZ）是全球著名的家用游戏机外设制造商，近几年活得风生水起，2007年时收购了赛钛客（Saitek），近两年又收购了“AIR DRIVES”“TRITTON”等品牌。经过消化揉捏，“TRITTON”成为了专门的游戏耳机子品牌，目前国内能买到的大概有6款产品，用户大多是该品牌的铁杆粉丝。日前，TRITTON又有了新成员“弹头”（Warhead），这款7.1蓝牙无线耳机已经在国外BestBuy开始销售，售价299美元。


↑实际看起来只能说中规中矩


←这张效果图更是酷毙了


↓无线连接基站上有几个意义不大的指示灯

“弹头”是该公司首款同微软官方合作推出的Xbox 360耳机，采用5.8GHz无线技术，配有专用无线连接基站。除了可以和Xbox 360搭配使用外，它也可以搭配电脑、智能手机使用。技术特性方面，耳机支持Dolby Digital、Dolby Pro Logic II、Dolby Headphone decoding音效技术，号称能带来更逼真的游戏体验。

由于没有亲自试听过，笔者无法对音质进行主观评价，只能转来几位国外网友的观点供大家参考，另外笔者与他们的观点基本一致。

“谁买这个塑料玩意谁就是傻瓜，同价位有更好的选择。”——A375B

“多花不到45美元，你可以再买一个Xbox 360了……”——James Sicksix

“它是2.0耳机，虚拟成7.1，而游戏最多是5.1，所以没什么用！”——GordonMan

“多花5美元，我可以买个PS3了……”——Jose Romero

2.雷蛇“旋风黑鲨”


↑早先上市的版本，这种颜色还像雷蛇的产品吗？


↓这才叫原汁原味嘛！黑色、绿色，搭配起来有种莫名的吸引力


↑造型灵感据说来自于武装直升机飞行员所佩戴的耳麦，你觉得像吗？

雷蛇（Razer）在游戏玩家中的知名度不必多说，因为它们的多数产品都配备了五颜六色的LED灯，大家也给这家公司起了个外号叫“灯厂”。在电竞鼠标市场上，雷蛇通过各种以蛇命名的产品大获成功后，又一步步地将产品扩展到游戏键盘、游戏音频产品等领域。雷蛇“旋风黑鲨”在今年E3游戏展上曾经亮相过，专门针对“战地3”玩家，现在它又推出了黑绿色调搭配的本色产品，国内售价999元。从本质上看，“旋风黑鲨”是一款地道的2.0游戏耳机，采用40mm钕磁铁单元，音质平平淡淡，玩游戏足够了。


→翻倒侧面，你会惊讶地发现没有LED灯，失望了吧……

游戏耳麦怎能与3D打印机比？


↑打印出的模型与图纸上的完全一样，赞助2499美元就能得到一台FORM 1


↑精度对比，立体雕刻工艺的优势很明显

耳机、耳麦，除了听声外另一个作用就是装饰，它们的造型会显示出佩带者的个性。但是若论个性，现在什么产品能与3D打印机相媲美？可惜的是，低端3D打印机的打印精度太差，最终的模样可能与你图纸上的相去甚远。为此，一群麻省理工学院校友创立了Farmlabs公司，推出了一款廉价的立体平版印刷技术（SLA）3D打印机“FORM 1”，在Kickstarter上他们已经筹集到了160多万美金，比项目启动资金超出了15倍，大受欢迎。


→打印体积最大为125mm×125×mm×165mm

记录与甜蜜
——拍照就是生活的调味剂

假如你热爱生活，一定记得趁着年轻多拍些照片，要知道我们都会老去，我们所珍惜的人最终都会离开，当我们已经很老很老的时候，在我们不愿面对的那天来临之前，除了记忆还拥有什么呢？而且不幸的是，记忆会变得模糊，只有用影像的方式记录下来，将来才能有些东西帮我们回忆过去、回味幸福。数码相机有无比广阔的市场，它不仅有记录的功能，还可以让生活变得更有趣，学习拍照片更是很好的娱乐方式，让你学会从不同的角度观察世界。

1.360度全景概念数码相机


↑中间拉长一些还会很像哑铃

在被收购之后，宾得与理光合体，以“宾得理光”的品牌问世，今年在德国召开的Photokina世界影像博览会上，新公司发布了PENTAX Q10，市场反响较为平淡，不过他们展示的另一台产品却因为奇特的长相得到了参会人员的广泛关注。这台展示的概念相机，从外型上看起来就像是空竹，它内置前后两个摄像头，能分别拍摄两张180°视角的照片，再通过机内合成为一张360°全景视角的照片。宾得理光公司表示，这台相机目前还处在原型阶段，是否会投入量产还未知。



↑展台上贴出的宣传画

2.三星Galaxy Camera



↑这种相机苹果造不出来吧！

一说三星Galaxy，我们能想到的就是那几款大屏幕的Android智能手机，然而就在最近，三星推出了一款搭载了Android 4.1的数码相机“Galaxy Camera”，给出的建议零售价为599欧元，约折合人民币4934元，从此之后Galaxy的产品线将会扩展得更广。


↑这种界面Android用户拿起来就能用

Galaxy Camera搭载1.4GHz四核处理器，传感器尺寸1/2.3英寸（6.17mm×4.55mm），有效像素达到了1600万，支持21倍的光学变焦、1080p高清视频，电池容量1650mAH。触摸屏是必不可少的，4.8英寸、308ppi几乎能与最流行的智能手机媲美，另外它还内置GPS，除了不能打电话之外几乎就是一部加强了拍照功能的智能手机……

3.宝丽来无线摄像机

→还有黑色版本



宝丽来品牌彻底败了，主流用户都跑去玩单反相机、卡片机了，给人感觉偏向玩具的宝丽来，已彻底沦为家长们送给小孩子的生日礼物，没成想孩子闷闷不乐，因为他想要的是一部iPhone。

尽管如此，这个拥有光荣历史的品牌，现在偶尔还会拿出一些有趣的产品，例如这款型号为iD450的数码摄像机，它的外型酷似一部翻盖手机，带有一个3英寸的屏幕，可以录制1080p视频，或拍摄1600万像素的照片。连接上WiFi，用户还可以直接把视频分享到YouTube、Facebook，或者使用出于同一网络下的智能手机远程遥控iD450。

↑iD450售价199美元，一点儿不贵！

4.自动拍照相机Autographer

有些相机不是为普通人设计的，它们就像拐杖、助听器一样，可以帮助特殊群体改善生活质量。英国伦敦OMG Life公司推出的智能可穿戴自动拍照相机Autographer，搭载500万像素背照式CMOS传感器，有一枚拍摄视角可达到136°的鱼眼镜头，内置8GB容量内存，一天可


↑官方提供APP和手机蓝牙功能，可直接查看和编辑相机内的图片，每张图片都包含地理位置信息和环境数据

拍照别忘了iPhone

世界上每天拍照片最多的相机不是某个全画幅单反，而是少男少女最爱的街机iPhone。人们选择iPhone拍照片，不单因为随手一拍比较方便，更重要的是它的成像质量确实不错，许多摄师使用iPhone拍摄的照片，看上去也非常漂亮。想把iPhone变得更像相机吗？Rangefinder保护套就会满足你的愿望，此外它还预留的镜头、三脚架接口，握持手感十分优秀。


↑这样拍照是不对的，因为手会把左下角的摄像头孔挡住


↑还能安装挂绳，造型很唬人吧

拍摄约2000张高分辨率照片。

这样的相机有什么用呢？想想那些阿尔茨海默氏症（又名早老性痴呆症）患者吧，他们或许会记不住自己3分钟前说过了什么话，去过了什么地方，而只留下一个模式按钮和一个快门按钮的Autographer，能作为辅助治疗仪器使用，患者们可以通过这样的方法查看自己之前的位置。Autographer预计于本月在英国、美国和日本上市，售价399英镑（约合人民币4085元）。


↑机身只在侧面有两个实体按钮

怪异再升级
——键盘、产品和吉他？

现在的DIY玩家真幸福，单纯的跑分、超频早就提不起他们的兴致了，更多有理想的青年追求奢侈，他们不仅需要出色的硬件性能，还要有更舒适的使用体验、视觉享受……在众多受用户青睐的外设产品里，键盘的关注度一直排在前三，再加上近两年平板电脑的兴起，市场上又出现了一些独具特色的平板电脑，笔者思前想后，决定给大家展示下面几款最有特色也是最新的产品。


↑看这块头你就已经被它征服了吧！


↑细看之下，它不能说是漂亮，准确来说还比较丑，好在科技感很足

1.美加狮S.T.R.I.K.E. 7

前面提到过美加狮，很多人都对这家公司的R.A.T鼠标很感兴趣，原因之一就是它们可以“变型”，用户能把鼠标调整到适合自己手掌的大小。美加狮S.T.R.I.K.E. 7游戏键盘再次把可定制特性完美演绎，它包括5个各自独立的模块，其中“V.E.N.O.M.控制台”是一块TFT触摸式显示器，玩家们可执行相关设定，如调整键盘背光、启动游戏、设定宏、与好友聊天、调整音量等多种功能；“主键盘”为标准键盘排列，键距宽敞，还有时髦的背光功能，每个按键都有1600万种颜色组合；“巨集键”中有4组功能键，加上键位区内共有24组，而利用V.E.N.O.M.控制台在3种不同模式进行切换，使用者能自订72组不同的命令；“数字键”和普通键数字键区一样，觉得碍眼就可以拆掉，或者干脆把它们也编程为快捷键；“手腕护垫”共有3组，你可以根据自己的需要调节它们的高度、位置，它们彼此之间通过5针接头相互连接。


↑屏幕的材质比较粗糙，也许是成本所限吧

↓不同颜色的键帽，很厚道的包装



最后看售价——300美元，为何不是300元人民币啊……

2.最安静的机械键盘


↑看见键盘上的USB 2.0接口了吧，随身插上U盘会更方便，这是个不错的设计

↓白色的Mac版，多多少少有一些苹果的风格



作为一名资深的游戏玩家，你还在使用手感糟糕的薄膜键盘吗？快来投入机械键盘的大家庭吧！机械键盘的好处是耐用、手感好，劈里啪啦地敲上一会儿，你说不定就会喜欢上那种独特的声音。


↑很厚，模具的接口缝隙比较大

如果机械键盘少了打字时发出的声音，你还会喜欢它们吗？一起来关注加拿大Matias公司的Matias Quiet Pro吧，它号称是世界上最安静的机械键盘，虽然官方没说它是什么轴的，但他们自信地告诉我们，Matias Quiet Pro经过长达2年的测试，没有牺牲任何操作的舒适度，但做到了超静音设计。Matias Quiet Pro售价为150美元，价格定位与一线品牌的中高端产品类似。该键盘还分为PC和Mac两个版本，拥有黑、银两种颜色可供选择，本身自带3个USB 2.0接口，按键采用了激光蚀刻。


→黑色的PC版，注意两个版本都没有键盘背光


↑造型就像国产山寨平板

3.MacBook Pro改装成平板

iPad火了之后，一些发烧友开始琢磨：为什么性能更出色的Macbook不能学学这个后生小子，让用户用手指来操作？于是名叫Modbook Pro的产品诞生了，它是一款完全由13英寸MacBook Pro改装而成的平板电脑，在包含原有MacBook Pro的硬件外，它增加了由ForceGlass提供的仿纸制蚀刻触摸显示


↑换个角度看，又有点儿像Galaxy Tablet

屏，搭配上由Wacom提供的512级灵敏度压感笔，屏幕分辨率保持在1280×800不变。而在存储方面，Modbook Pro采用了高速的SSD，提供最高480GB的配置。


↑作为平板，和Macbook一样的厚度有点儿说不过去了……

在操作系统上，你不单能使用预装的OS X，还可通过OS X Boot Camp选装32位或64位的Microsoft Windows 7（需要另外加钱）。到了售后服务方面，Modbook Pro为用户提供为期1年的免费硬件保修服务。目前，最早预定Modbook Pro的用户应该已经拿到了产品，他们个个都是有钱人，要知道这款产品的最低售价也高达3499美元。


↑终于可以用iPad真正学吉他了，手感什么的暂时不要考虑啦！


↑看清扬声器的位置了吗？外放音量应该很大

4.iPad穿衣变吉他

有些产品套上外壳就让人觉得难以忍受，但有些就会很有趣。这款外设会让iPad转眼之间变成一把吉他，配合专门的APP，你就可以像模像样地学吉他、弹吉他曲子了。特别值得一提的是，该APP名为“All-Star Guitar”，容量高达117MB，内置4种不同的音效，声音质量绝对会让你满意。


↑看清扬声器的位置了吗？外放音量应该很大

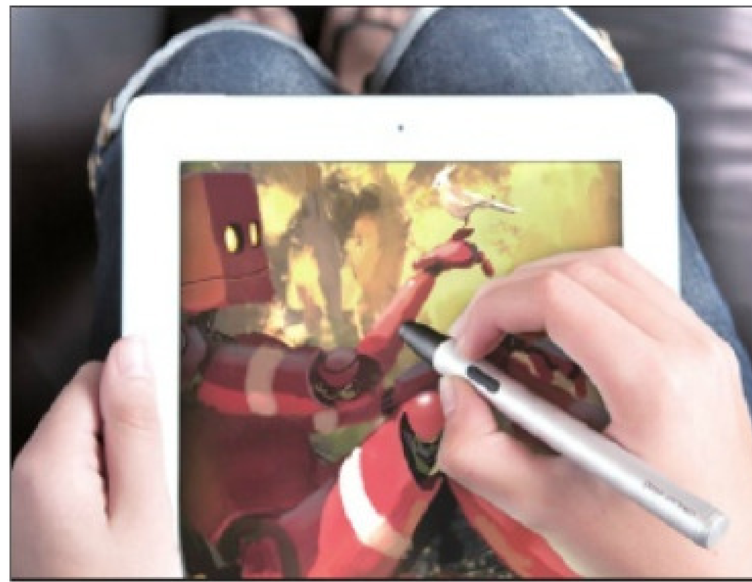
↓iPhone也可以塞进去用，但使用感受会很糟糕



该外设除了与自家软件搭配外，还能与GarageBand、WI Guitar等软件完美兼容，并且它内置扬声器，你可以随时随地弹上一曲。供电方面它使用4节AA电池，正常使用几天都不用换。

5.iPad专用压力感应蓝牙触控笔

喜欢玩“Draw Something”吗？你一定发现在iPad上写字画画很困难吧，这是因为它的屏幕没法根据压力更改笔触大小，也就没有办法实现真正的手写、画画效果。要想改进这一点，你可以选一款性能卓著的触控笔，例如Ten One Design不久前宣布，他们研发出了世界首款压力感应蓝牙4.0触控笔，名为“Pogo Connect”。


↑使用iPad作画不再是一句玩笑

该产品采用磁性笔触系统，笔触可从笔上取下，固定非常简单。该公司表示，这种特别的磁性系统是为将来更换笔触而设计。由于采用了蓝牙4.0技术，该触控笔只需与iPad设备简单配对，就可以马上提供出众的书写体验，立即为用户奉上诸如压力感应等功能。而且，Pogo Connect还采用名为“渐强传感器”的专利技术，令笔触可对压力和轻重进行识别，允许用户以任意角度书写，压力感应级别达到了上百级。

目前Pogo Connect可兼容iPad中16款应用，未来还会支持更多。比较方便的是，供电方面它只需要一节AAA电池，号称使用时间长达数月。最后，Pago Connect已接受预订，价格为79.95美元。


←大小与普通中性笔相比略大

设计之美：Kisai Logo

说起怪异，Tokyoflash的手表真是一个比一个怪。本栏目之前介绍过几款这家公司的产品，而这款最新的“Kisai Logo”依然沿袭这家公司的独特设计风格，它的表盘中显示的数字代表的是分，四周的方块代表的是小时，具体读数方法就是：小时的方块位置，相当于一般机械表的时针位置，根据方块的位置你能猜出大概是几点，再根据表盘中央的读数，得出当前的时间。另外，这款手表还可以切换为二进制显示，专门供疯狂的程序员、极客们使用。Kisai Logo拥有黑、白和蓝三色可选，配有不锈钢表带，售价约139美元，折合人民币不到一千元。


↑20点33分，你猜是几点？


←个人认为银色的最漂亮

■写在前面

本期新品动态介绍的是《地下城与勇士》集换式卡牌游戏（简称DNF卡牌），这是一款集换式卡牌游戏，也是小编我非常看好的游戏，相信大家很快就能玩到了。

集换式卡牌游戏，进入中国市场较早的是万智牌，算是占得先机。接着是魔兽卡牌，依托着《魔兽世界》巨大的用户群，发展得也相当不错。但小编一直觉得，集换式（收集、交换）卡牌游戏和竞技比赛真的很不合拍，本来大家聚在一起看看画（牌面）换换牌，顺便玩上一两局，是蛮轻松的事儿。加上了国冠赛、世冠赛这样的比赛，气氛一下凝重了许多，小编曾跟踪报道过多次万智牌和魔兽卡牌的比赛，那绝对是脑力和体力的双重比拼，想获得好成绩当真不容易呀。

所以小编觉得集换式卡牌，还是难度低些轻松些的比较好，玩起来轻松，也更能突出“集”“换”两个字。

本期的“专题企划”栏目，做了大部头的“龙与地下城”专题，桌游栏目也来凑个热闹。本期的国外精品桌游，首先给大家推荐的是同为“龙与地下城”风格的《深入绝地》（Descent: Journeys in the Dark），确实是不能不玩的好游戏，而且极具收藏价值。

除了《深入绝地》，本期的精品桌游还有《四季》（Seasons）、《只言片语Jinx》（Dixit Jinx）、《动物骰》（Dice's Zoo）和《狩猎季》（Hunting Fever），都是相当不错的好游戏，推荐大家逐个尝试。

特别值得一提的是《四季》，属于不多见的“表里如一”的好游戏，游戏的机制和内容都不错，最为难得的是配件精美，不论是卡牌、骰子还是图板都是如此，就算不玩，也应该买来收藏的。

本期的“桌游机制纵横谈”讲的是碰运气（Press your luck）这个机制。说实话，这是一个让桌游设计师和玩家都很纠结的机制。对于设计师而言，游戏要采用这种机制，就意味着策略度的大幅下降……可这种机制又确实简单用着顺手，而且现在这种欢乐向的游戏，也正时髦。对于玩家来讲，就算其中有相当多的人喜欢策略类桌游是叶公好龙……但玩策略类桌游不是显得自己高端一点吗？碰运气？你真的确信自己比自己的运气运气好吗？

本期的“一代部落一代神？部落艰难的崛起之路”一文收尾，相信通过这个连载，大家也会明白“魔兽卡牌”中部落变强也不是一朝一夕发生的事情，与其抱怨，不如想着风水轮流转这话，说不定哪一天，联盟也会变强了呢。P

■新品动态

地下城与勇士集换式卡牌游戏

《地下城与勇士》（DNF）这款游戏，不需要我去多说什么在线人数、用户群体这样的话，DNF的玩家，有没有想过，如果有一款DNF卡牌游戏，会是个什么样子？

近日，腾讯游戏旗下产品《地下城与勇士》与北京新锐地带玩具有限公司达成合作意向，由新锐负责设计、开发、生产、销售DNF集换式卡牌游戏。

说起集换式卡牌游戏，玩家了解的还是比较多的，大名鼎鼎的万智牌、魔兽卡牌、游戏王都属于这种类型。集换式卡牌门槛高是众所周知的，一是本身难度较大，上手不易精通更难，另外是售价偏高。具体到DNF卡牌，情况是怎样的呢？

小编亲自试玩了两个典型职业套牌后，说说自己的看法。首先是上手简单，除了英雄卡、装备卡和各类法术招式卡外，没有盟军卡或者召唤生物卡这样的概念，玩家要考虑的只是发挥自己角色职业的特点，KO掉对方。二是职业特色鲜明，选择不同职业的英雄，打法差别非常大……嗯，技术方面就不透露太多了，本次我们给出暗夜使者、格斗家、魔法师、男枪手、女枪炮师的形象设定，让大家先睹为快。至于零售价，目前可以确定的是要低于万智牌、魔兽卡牌。

本栏目在以后的内容中，也会对DNF卡牌进行重点报道，希望大家一直关注。P


1.暗夜使者


2.格斗家


3.魔法师


4.男枪手


5.女枪炮师

深入绝地（第二版）

●游戏名称：Descent: Journeys in the Dark（Second Edition） ●中文名称：深入绝地（第二版） ●游戏人数：2~5人
●设计者：R é gis Bonness é e ●出版公司：Libellud，Asmodee ●出版时间：2012年



《深入绝地》封面

《深入绝地》是美国FFG公司于2005年出版的一款大型游戏，游戏以奇幻D&D风格为背景，玩家最多5人，其中一个人要扮演类似D&D中的城主（DM），来控制怪物的一方与其他玩家扮演的英雄对抗。这款游戏由于内容丰富，规则复杂，又有很多模型，一经推出就被视为收藏级别的游戏，大约在2010年就已经绝版了。直到今年夏天，FFG才放出消息，打算重印《深入绝地》，并对旧的内容进行重新的整合，让游戏变得更好玩。

首先，我们先介绍一下这款游戏如何进行：玩家首先要选出一位DM，他将控制怪物与玩家对抗，而且他要了解DM的相关规则，懂得如何操纵怪物和使用地城卡，其他玩家每人从英雄中选择一个，代表自己，并组成一个探险队。游戏有故事模式，玩家可以连续进行多次游戏，从而获得角色扮演的体验，这些背景和故事摘要都由DM描述给玩家。游戏在开始时先要按故事布置场景，游戏提供了很多木板，DM要按规则将它们拼接成一个战场，再将一些怪物放到其中。而扮演英雄的玩家，将得到人物卡、技能卡、金钱等，并且可以在进入战场前购买一些装备、武器和药水，然后开始游戏。玩家将自己的人物模型摆到战场的入口处，然后开始探索战场，而游戏的目的也是多样的，有些是找到物品，有些是杀死怪物Boss等等。游戏分成玩家回合和城主回合，玩家回合中，每个玩家可以各行动一次，顺序由玩家商量决定，每个玩家可以进行移动、攻击、救援、恢复，也可以使用玩家自身的特殊技能和能力。所有玩家都行动后，进入城主的回合，城主可以移动怪物进行攻击，也可以从手中打出城主牌，释放一些魔法和诅咒，或者是召唤新的怪物来阻止玩家。一些城主牌也可以在玩家的行动中打出，阻止一些行动或效果的发生。

游戏的战斗通过掷骰子来完成，进攻方投掷攻击骰子和能力骰子，防御方掷防御骰子。如果攻击骰子为命中，再进行差值计算，即为伤害，攻击骰子的一些面带有闪电符号，如果掷出，玩家可以激活武器或人物的某些特殊能力，从而提高攻击力或者附带额外的攻击效果。在其他规则上，比如视线、距离、范围等规定，都类似D&D跑团的规则，只是简单化了一些。

游戏以英雄们完成任务为结束，但一些剧情也有城主胜利的条件，所以双方有时并不只是杀死对方，而是有更多种的获胜方式。但总体来说，游戏在设定上偏向英雄一边，DM只是从中作梗，制造一些麻烦，并主持游戏而已，并不能真正将英雄阻止在一场战斗中。尤其是在故事的前几章，基本都是DM完败，而随着故事的进行，更强怪物的出现，做DM的才有机会可以舒心地去战翻英雄们。

每个任务完成后，玩家可以再次进行整备，购买新的物品，拿取新的技能等等，然后在故事情节的引导下，进行下一章节，而且难度也会更高。在第一版中，游戏的故事成分不多，基础包中只有几个战役，通过不断出版的扩充包，完善了游戏，增加了新的怪物、新的英雄、新的装备技能等等，并在“传奇之路”扩展中，细化了故事的连续性，让玩家可以有更强的代入感和更好的持续体验。新的第二版中，比较重视了背景和故事的内容，光是基础包就包含了完整的一个故事，战场多达10多个，并且有分支剧情供玩家选择。此外，第二版在角色上也增加了新的数值，每个英雄都有4项判定值，用来判定玩家受到特殊效果的影响时是否会生效，比如中毒、疾病之类。

作为一款以模拟跑团为初衷的桌游，《深入绝地》主要表现的就是遭遇战的对抗和战斗情况的处理，而玩家要全面创造一个自己，一次团会像一个故事一样循序渐进，战斗往往只是点缀和转折，一些事件的抉择、角色间的关系等等，会给跑团者带来更多的乐趣。所以在很多跑团玩家的眼中，《深入绝地》就是一个“踢门”团，踢门的意思就是不断地打怪，没有丰富的剧情和事件。

这次二版的发行，不仅盒子变小了，而且价格也便宜了，这会让整个桌游世界掀起了一场《深入绝地》的风暴，如果你还没有体验这款经典美式游戏带来的快感，那么真的需要赶紧找几个好朋友来一次这样的冒险了。P

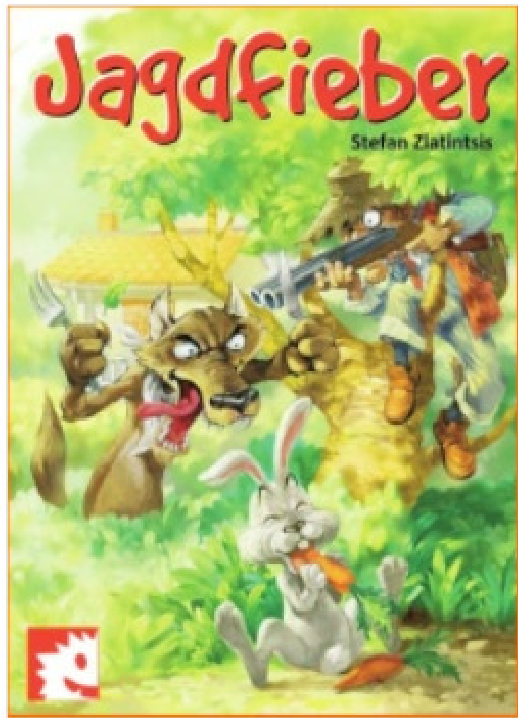




1.《深入绝地》布局1　2.《深入绝地》布局2

狩猎季

●游戏名称：Hunting Fever ●中文名称：狩猎季 ●游戏人数：3～5人 ●设计者：Stefan Zlatintsis
●出版公司：Smiling Monster Games、Swan Panasia ●出版时间：2011年



《狩猎季》封面

如果你看过《米老鼠和唐老鸭》中唐老鸭和熊的故事，大概会对“狩猎季节”有一定的印象，本游戏叫《狩猎季》，讲的也是狩猎季节的故事。

这是一款典型的卡牌游戏，游戏总共有50张卡牌，分为5套，每套10张卡牌，游戏时发给一名玩家。这10张卡牌分为4种——1张猎人卡、2张狼卡、3张兔子卡、3张胡萝卜卡，还有1张禁猎季节卡（这张卡的图案是两只狼、两个胡萝卜，在游戏里某种特定的情况下等同于胡萝卜卡）。除了这50张卡牌外，还有5张狩猎小屋图板，参与游戏的玩家每人分一个，还有1张狩猎开始卡用来标记游戏中的先手玩家，这对游戏结算很重要。

游戏开始，每位玩家拿属于自己的一套10张卡牌及狩猎小屋图板，并决定一位起始玩家，给他狩猎开始卡。回合开始时，每个玩家都要打出一张卡牌，扣置在自己狩猎小屋的上方，然后所有玩家同时翻开自己的卡牌，并根据各自卡牌的不同进行结算。结算的过程大致如下：如果有玩家出禁猎季节卡，而场上有玩家出猎人，则所有出猎人的玩家把猎人放在自己的得分堆中，回合结束算分时会扣4分。出禁猎季节卡的玩家把自己的狩猎小屋图板翻面到有+4标记一面，回合结束算分时会加4分。如果没人出猎人，则把禁猎季节卡当成普通的胡萝卜来处理。

如果没玩家出禁猎季节卡，场上所有出猎人卡的玩家获得一次打猎的机会，由起始玩家卡来决定结算的先后顺序，第一位猎人会找顺时针方向第一只狼来打，将打到的狼放在狩猎小屋左边得分堆中，然后把猎人卡收回手上。没有打到狼就把猎人放在小屋的下方（游戏结束时不计分）。此时如果场上有未被猎杀的狼，则按顺时针方向找第一只兔子来吃，将吃到的兔子放在狩猎小屋左边得分堆中。如果没吃到兔子，则将狼收回手上。此时如果场上有未被吃掉的兔子，则按顺时针方向找第一根胡萝卜来吃，将吃到的胡萝卜放在狩猎小屋左边得分堆中。如果没吃到胡萝卜，则将兔子收回手上。

以上只是大致的规则，具体出牌时还会遇到很多特殊情况，我们首先把围绕狩猎小屋图板周围的4个区域说一下——小屋的左手边是猎物区，回合结束要算分时，就要查看这个区域中的猎物，猎物的分值如下：狼4分，兔子2分，胡萝卜（禁猎季节卡）1分，猎人-4分。小屋的上方是狩猎区，玩家出牌的区域，有些特殊情况出现时比如所有玩家都出狼，这些狼显然不会有兔子吃，这些狼在回合结束前会留在狩猎区，玩家都出兔子或胡萝卜的情况也一样。小屋的右手边称为简单狩猎区，回合结束时，会将简单狩猎区的卡牌移入猎物区，而狩猎区中的卡牌移至简单狩猎区。小屋的下方是弃牌区，只有没有玩家出禁猎季节卡时没有猎到狼的猎人卡，才会放到这里。

简单狩猎区的猎物也可能被打的，比如A玩家的狼按照顺时针的方向寻找猎物，他的下手玩家B本回合打的是一张兔子卡，同时该玩家的简单狩猎区里也有一张兔子卡，这时A玩家的狼捕获的是B玩家简单狩猎区里的兔子而不是B玩家本回合打出的狩猎区中的兔子。

游戏开始时，每个玩家手中的都是相同的10张卡牌，而开始出牌后，由于各自不同的出牌选择，有些卡牌进入了猎物区，也有些卡牌回到玩家手里，所以玩家手牌的数量并不一致。当有玩家将手牌出光后，本回合就宣告结束，开始算分。算分除了上文提到的猎物区的卡牌分值之外，玩家的剩余手牌也要算分，不过都是负分，猎人-4分，狼-4分，兔子-2分，胡萝卜（禁猎季节卡）-1分。如果狩猎小屋图板曾经翻过面，另加4分，总和便是这个回合的分数。一回合结束后，将标志先手玩家的狩猎开始卡传给下手玩家，游戏一共进行4个回合，最后算总分，分多者为最后胜利者。



《狩猎季》配件一览

总体来说，这款游戏比较轻松有趣，有一点点运气成分和随机性的因素，也有一定的判断和思考，算是不错的聚会类游戏。

和谁玩以及玩什么……

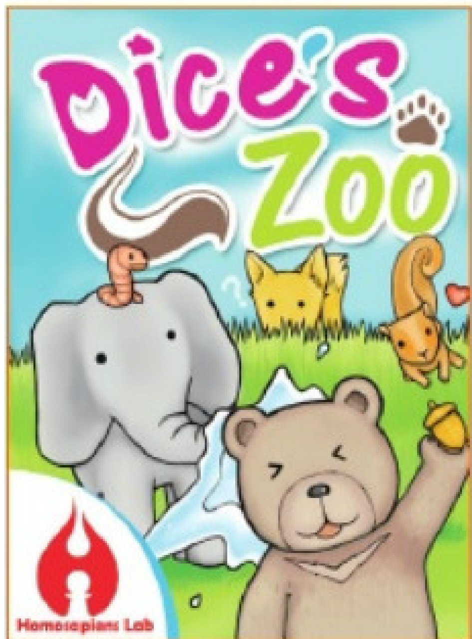
有一大类桌游，其基本的机制（或机制之一）就是玩家会得到一定数量的互有克制关系的卡牌（或类似组件），玩家每回合可按自己的意愿打出（或使用）它们，根据所出具体卡牌之间的克制关系，得出回合结果。

《狩猎季》就是这样的游戏，出猎人还是出狼或者兔子什么的，完全由玩家做主，不同玩家的不同选择，使得回合结果各不相同。此类游戏要是和比较亲密的朋友玩，你就可以揣摩他们的心态，根据他们的性格决定如何出牌。如果和相对不太熟的玩儿，就只能赌运气了。这两种玩法，带来的乐趣就是天差地别了。这实际上就是和谁玩以及玩什么的问题。

还有个极端的例子，就是《我是大老板》（I'm the Boss），这款游戏以相互拆台为亮点。如果相熟的朋友一起玩，因为顾忌少就会玩得很High，如果相互之间不太熟，温良恭俭让一下，乐趣也就没了。但我也真见过好哥们玩这个最后打起来的，看来这“度”确实不好把握。

动物骰

●游戏名称：Dice's Zoo ●中文名称：动物骰 ●游戏人数：2～4人 ●设计者：Kuraki Mura
●出版公司：Homosapiens Lab ●出版时间：2012年



《动物骰》封面

这是一款由中国台湾玩家设计并出版的轻松欢乐的骰子游戏，由于中国台湾地区接触桌游要比内地早10年左右，一些老玩家或是接受了桌游理念的爱好者尝试桌游设计也较早，产品也较内地的更为成熟和完善。

在这款游戏中，只有50颗特制骰子和1个布袋，还有一本说明书，可以说是非常简洁和便携。游戏开始时每位玩家会得到同样数量的骰子，但这些骰子不是完全相同的骰子。在游戏中，骰子每面的图案，是大象、熊、野猪、狐狸、松鼠、蛇、陷阱、翻倍中的一种，游戏设计者巧妙地将它们结合在了不同的骰子上。

玩家投自己的骰子，将骰子以正上面的图案分类摆在自己面前，然后随机选一个玩家开始出骰子。他只能出一种动物的骰子，数量不限，下一个玩家必须出跟他数量相同但体型比他大的动物，大小的顺序是：大象>野猪>狐狸>松鼠>蛇。或者玩家也可以出同样的动物，但骰子数量必须多于之前出的玩家。如果玩家不能出，则可以选择重骰自己的任意数量骰子。如果某个玩家出了一组骰子后续玩家每人能继续出，则这轮结束，这位玩家也可以选择重骰自己任意数量的骰子，然后由先手玩家左边的玩家重新出骰子。如此继续，直到有一位玩家将他的骰子全部出光后游戏结束，玩家根据提示板计算自己剩余动物的总分数，然后开始新的一局，几局之后，当有玩家超过规定分数时，其他玩家中分最少的获胜。

玩家在出某一种动物骰子的同时，还可以触发这种动物的特殊能力，比如出蛇骰子的玩家可以将自己的一个骰子给别人，出熊的玩家可以让一个玩家重骰一个骰子等等。除了体型最大的大象外，其他动物都有不同的能力。

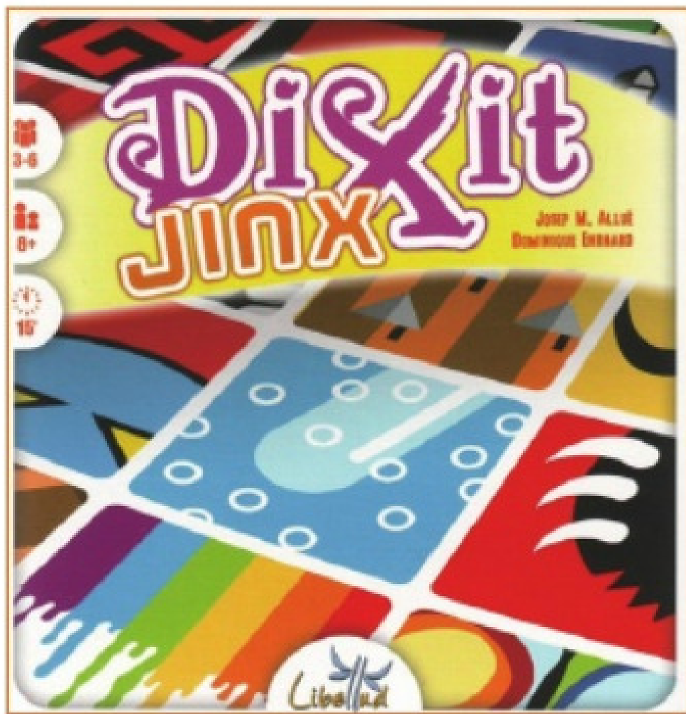


《动物骰》配件

游戏有点像骰子版的《法兰克动物园》（Frank's Zoo），但与之不同的是，骰子可以重骰，而《法兰克动物园》里都是卡牌，无法变换。同时，骰子的使用，不仅丰富了游戏的过程，在一局游戏中产生了更多的变化，也让游戏变得更加欢乐有趣。

只言片语 Jinx

●游戏名称：Dixit Jinx ●中文名称：只言片语Jinx ●游戏人数：3～6人 ●设计者：Josep M. Allue
●出版公司：Libellud ●出版时间：2012年



《只言片语Jinx》封面

这是Dixit家族在今年推出的最新游戏，但这款游戏与之前的Dixit有较大不同，并没有使用带有童话风格的写实图片，取而代之的是各种抽象的图片，但是图片中的各种造型和线条也包含了非常多的含义和内容。

这款游戏的规则也与之前的其他版本不同，出题的玩家首先要从牌堆拿出9张牌，摆成3×3的方阵，然后从9张位置牌中暗抽一张，自己看，不告诉其他玩家，位置牌代表了玩家要形容这9张牌中的哪一张。确认后，玩家可以用词汇、歌曲甚至动作来表述这张牌上的内容。其他玩家则要看谁反应快，将手指放到认为是正确的牌上，每张牌只能被一个玩家指，而且玩家指好后也不能变（玩家可以不指），当有一名玩家指对时，出题者要立刻喊停，开始算分，指对的人将所指的牌拿走，放在自己面前当做分数，其他所有指错的牌都归出题者，但是，如果所有玩家所指的牌都并非正确的牌，则出题者必须弃掉一张之前赢得的牌。然后继续，当所有牌用完时，谁拥有的牌多谁获胜。

我们可以看出，这款游戏不仅在图片上比以前的简单化了，而且在规则也变得简单了，最重要的是盒子变小了，因为很多人视这款《Dixit》为便携版，但这款游戏也同样有很多非议，比如简单的抽象画风让很多玩家失望，比谁指得快的敏捷机制使游戏变的有些混乱，有点像《通缉令》或《图腾快手》，而原本理性的思考和选择，在这种机制下则更加需要感性的认知和速度。因此这款游戏的销量也不是很好，这说明了对于Dixit系列的游戏，图片确实是至关重要的内容。


《只言片语Jinx》中的抽象图片

四季

●游戏名称：Seasons ●中文名称：四季 ●游戏人数：2~4人
●设计者：Régis Bonnessée ●出版公司：Libellud，Asmodee ●出版时间：2012年



《四季》的封面

《四季》是设计《Dixit》的Libellud工作室在今年推出的最新游戏，这款游戏一改《Dixit》娱乐游戏的定位，是一款不失精美画风的策略游戏。

玩家在游戏中扮演一位召唤师，利用四季产生的4种元素（水、火、土、风）来召唤各种精灵和生物。游戏包含一张圆形图板（分成4个区域，表示4个季度，每个季度有3个数字，代表3个月，还有对应每个季度的元素净化表，告诉玩家在这个季度净化元素时可以得到多少水晶，既胜利点），每个玩家也有一张小图板，用来记录玩家的召唤能力、特殊能力的使用，同时用来放置获得的元素。剩余的配件就是资源骰子、生物和精灵卡、记分板和一些指示物。

游戏一共进行3年，在游戏开始时，玩家会得到9张卡，不同模式下，得到的卡不同，学徒模式得到的卡是固定的，按照牌号分配，标准和专家模式则采取轮抽的方式获得卡牌。玩家确定自己的9张牌后，要将其中3张扣在标有3的圆片下，再拿出3张扣在标有2的圆片下，剩余的3张牌玩家拿在手中作为起始手牌。游戏由最年轻的玩家开始，先要掷当季度的骰子，数量是玩家数加一，然后从先手开始，每个玩家选一颗，选完之后开始行动，玩家在自己的回合可以做很多事。首先，可以根据所选的骰子获得元素、提高召唤能力，获得新的卡牌、得到水晶以及净化元素的机会。其次，玩家可以从手中打出卡牌，这需要玩家支付相应的元素或足够数量的水晶，并且要有足够的召唤能力。这些卡片打出后，有些会有即时的效果可以执行，有些每回合都可以使用，有些则是可以持续提高玩家能力的效果。最后，玩家还可以使用4种特权，但整个游戏中最多使用4次，每次使用都会扣分，4次时是扣20分。当所有玩家都行动后，根据剩下的一颗骰子的特定点数，向前走1～3个月，如果进入下一个季度，则新的先手玩家（顺时针轮流当）就需要掷新季度的骰子，否则还是掷当前季度的。

当第一年过去后，玩家将拿到游戏开始时放到数字2圆片下的牌，第三年则拿3下面的，3年结束后，游戏结束。玩家统计打出卡牌的总分数，加上游戏中得到的分数，并减去因使用特权而扣的分数，最后每张未打出的手牌减5分。总分最高的玩家获胜。

以美术为特长的Libellud工作室在这款游戏上也为玩家献上了精美的卡牌插画和清新鲜艳的整体风格，甚至连骰子做得都是既精致又美丽，让人爱不释手。在拥有十分精致的配件同时，游戏的机制和内容也可圈可点，轮抽的机制早已被广大玩家熟悉和喜爱，这种机制使卡牌游戏变得更加平衡，虽然耗费的时间略长，但玩家们却也乐衷于此。卡牌分成三堆的设计让玩家可以做中期和后期的规划，从而让游戏更具策略性；骰子的设计可以称得上是独具匠心，每个季度的每颗骰子都不同，不同人数的投掷数量也不同，从而导致每次掷骰子都会有不同的结果，让游戏充满了变化；4种元素衍生的各种精灵和生物拥有奇幻风格但又不违和，很有代入感；牌上的功能也是变化丰富，分成进攻型和发展型两种，玩家可以选择打出发展型的卡牌提高自身的能力，也可以选择打出攻击型的卡牌来干扰对手的发展，使游戏有更多的发展方向，也提高了玩家间的交互。

从各方面来讲，这款游戏都十分出色，虽然骰子的使用使游戏不属于严谨的策略游戏，但无论从设计、美工、内容或机制上看，都是一款值得收藏的好游戏。Libellud继《Dixit》之后，又一次向世人展现在智慧艺术并存的最高境界。P

1.《四季》的精美卡牌
2.《四季》中精致的骰子
3.《四季》的配件







桌游机制纵横谈/13

■北京 君子不器

机制十三、碰运气（Press your luck）

在游戏中，玩家重复一个行动（或者行动的一部分）并且决定是否停止，以此来评估自己获得（失去）分数或者当前回合的风险，这就是碰运气的游戏机制。这个机制包含两种概念：风险管理和风险评估，这其中的风险是由游戏本身的设定来控制的，但不同玩家对风险的评估也是不尽相同的。

著名游戏设计师Bruno Faidutti（《富饶之城》《小马快递》等游戏的设计者）曾对这个机制进行过描述："翻倍还是放弃，继续向前还是返回，把你得到的兑现还是继续用来下注，这些都属于碰运气，并且早已出现。很多赌博游戏，例如《Black Jack》以及一些传统的骰子游戏，都采用这样的机制。这个机制也用于很多电视游戏，参赛者可以获得阶段性的胜利，然后选择带着奖品离开，或者挑战更高的难度，追求更好的奖品，一旦失败，则会空手而归。这种方式也很适用于版图和卡牌游戏，因为当玩家抓更多的牌或者掷更多的骰子时，它会给玩家带来紧迫感和压力。"

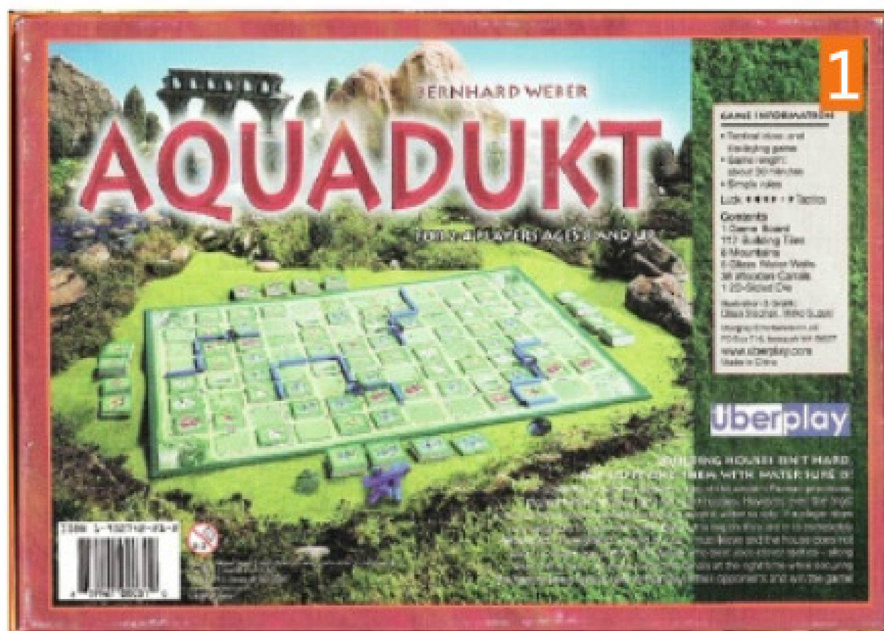
碰运气就是一种"赌博"，给人们惊喜和刺激。在很多德国人设计（或德式）的游戏中，都包含一些运气的成分（比如最具代表性的《卡坦岛》），但这种运气会在一定的概率范围内，玩家经过思考后，可以选择去不去"碰"。稍微带些运气成分也成为德式游戏普遍具备的特点，因为太严谨的游戏不适合儿童和家庭游戏。当然，也有一些追求娱乐的游戏，会完全不考虑运气的概率问题，可能会出现大喜或者大悲的情况，不过也会满足一些玩家的需求，因为他们就只想放松和欢乐。

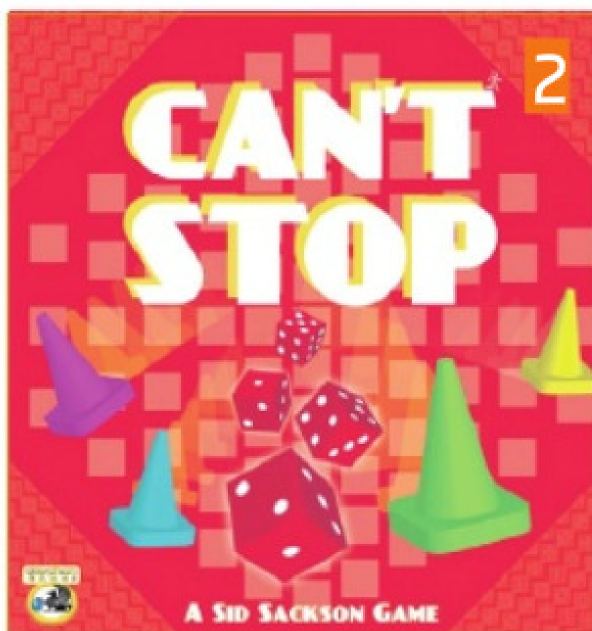
在桌游中，碰运气一般通过几种方式实现——掷骰子、翻卡牌、抽棋板等。下面会举几个典型的游戏来看一看这种机制是如何实现的。

掷骰子

掷骰子本身就是一种机制，因此在以掷骰子作为碰运气的游戏中，这两个机制往往是同时存在的。在一般使用骰子的桌游中，较多游戏使用六面骰子来创造一些随机的成分。投骰子的结果从概率论上是可以确定的，但只有投掷次数无穷大时才会完全准确，比如在《卡坦岛》中，投掷两个六面骰子得到的点数总和，7最高，2和12的概率最低，但一局游戏下来，这个结论并不准确，甚至10局游戏也不能。但因为《卡坦岛》还有交易等机制，所以使骰子带来的运气问题相对减少了很多。

我们熟悉的骰子游戏《虫骰》，则是投骰子碰运气较为明显的一个应用。在《虫骰2》中，玩家每回合要掷5颗六面骰子，如果玩家对这个结果不满意，则可以选择再掷一次，但要至少保留一个骰子，掷骰子的最高次数为3，3次之后玩家必须根据结果拿去一枚鱼刺或鱼肉寿司。《虫骰2》的骰子是六面骰子，两面为红色的鱼刺，两面为蓝色的鱼肉，另两面一面是鱼刺筷子，一面是鱼肉筷子，玩家在游戏中的目的是尽量拿低数值的鱼刺和高数值的鱼肉。而筷子的作用是可以获得别人拿到的寿司片，可以说是最优的选择，但必须同样颜色的积累到3个才有效。想要掷出足够数量的筷子，就要看玩家是否敢在第二次或第三次投掷中去碰碰运气。



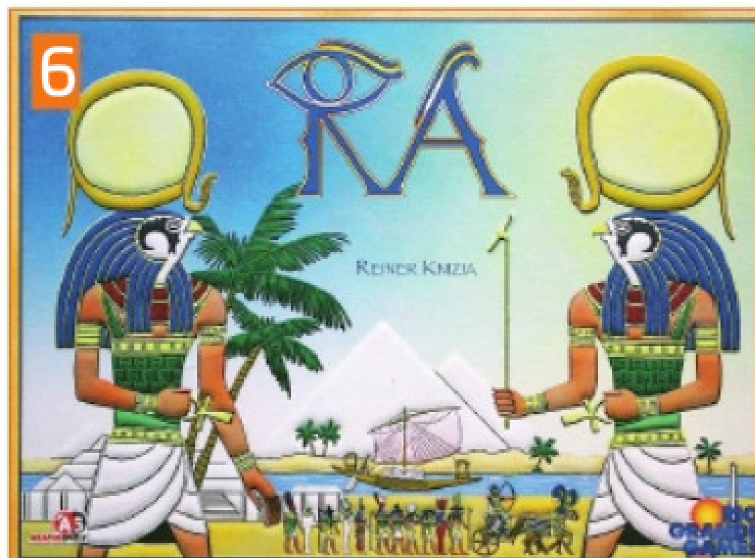








1.《罗马水道》配件图
2.《不能停》的封面
3.《虫骰2》的配件
4.《冲上云霄》的配件
5.《跳蚤马戏团》的卡牌





6.《Ra》的封面
7.《Ra》的摸片和袋子

以骰子作为碰运气的游戏非常多，比如经典游戏《不能停》，推出时间不算长的骰子版《历史巨轮》，其他的比如《冲上云霄》《罗马水道》等等，数量还是很多的，应用得较为普遍。

翻卡牌

持续不断的翻卡牌，听起来就是一件很刺激的事情，在《跳蚤马戏团》这款小游戏里，只要你的运气好，就可以享受这种刺激，游戏只有89张卡牌，除9张功能牌外，其他80张牌是10种颜色的数字0～7，将这些牌洗匀后，面朝下扣成一堆，玩家在自己的回合可以选择翻开顶牌，然后排列在一边，如此持续，只有翻到同样颜色或功能牌才需要停，也就是说，如果你够幸运，你可以在桌上摆出10种颜色的牌各一张。不过，如果玩家因为上述原因暂停，则其回合立即结束，不能得到任何牌，而如果玩家主动放弃翻牌，则可以从现有的牌中选择一张拿走，牌的数字在游戏结束时就是分数。也就是说，刺激你不断翻牌的欲望也许就是一张“7”，或者就是想在桌上摆出一个10色的花环。

与掷骰子相比，因为总牌数是确定，所以翻卡牌的概率问题相对简单，而且可以计算得很准确，玩家可以选择计算后在决定是否继续承担或大或小的风险，但对于这种轻松欢乐的小游戏来说，满足自己往往排在第一位，谁会去为了小小的数字，扫了证明自己是幸运的宠儿的机会呢？就算你真拿它当策略游戏去长考，也会在其他玩家的催促中算出一个莫名其妙的结果来左右自己，还不如随心，让这样的小游戏发挥它本身的定位和功能。







8.《Ra》骰子版
9.《穿越世纪》骰子版
10.《平衡天使》的封面

抽棋板

如同翻卡牌一样，抽棋板也是一种有限模式下的碰运气，我们可以拿最有名的拍卖游戏《Ra》作为例子，《Ra》是桌游设计大师RK的一款成名作，也是一款经典的拍卖类型游戏，游戏以考验玩家对拍品的投资回报率的权衡作为思考点，但拍品的出现方式则是通过抽棋板来实现的，玩家每回合要选择抽一块新的棋板放到拍品队列中，还是宣布拍卖，当然抽新的棋板也可能会导致强制拍卖，只要不涉及拍卖，就是下一位玩家的回合，如果涉及拍卖，拍品就将给出价最高的玩家。这样的轮流抽棋板貌似并不是碰运气所设想的样子，那么为什么这款游戏会包含碰运气的机制呢，这是因为玩家每个季度的出价筹码只有3个，如果他在这个季度赢得了3次拍卖，他就将暂时退出游戏（不能参与拍卖，也不能抽棋板），等待下一季度才能回归，那么就会出现只剩一位玩家还有一个或多个筹码的情况出现，那么这位玩家就过瘾了！他可以选择自己持续抽棋板而不拍卖，直到拍卖队列放满了棋板才用筹码买下。不过，所抽的棋板里也有陷阱，也就是所谓的风险，一种就是强制拍卖片，抽出它后将放到拍卖片队列上，并进行一次强制拍卖，强制拍卖时所有玩家都可以不出价而略过。但当拍卖片队列放满时，则一个季度也立刻结束。另一种是灾难片，他将放到拍品队列中，并根据灾难类型摧毁拍卖赢家对应的两个拍品片，权衡这两种风险，是最后一位玩家所要考虑是否继续抽棋板的依据。

在两款类似的探险类游戏《印加宝藏》和《钻石》中，玩家要选择继续抽棋板前进还是退回营地，继续抽棋板前进可能会发现新的宝藏，而退回后则只会得到当前的宝藏，但继续前进一旦翻出了陷阱或塌方的棋板，则以前所有拿的宝藏都作废。由于这类游戏总棋板数也是固定的，所以计算出翻出陷阱的概率并不难。但有时就算只有1%的几率，命运也是不会与你擦肩而过的。

特殊的碰运气——《平衡天使》

《平衡天使》是一款积木堆叠类游戏，游戏有一根柱子，上面放一个圆形的平板，游戏一开始要将所有木头块都放到圆木板上，并保持平衡，然后玩家们要轮流将这些木块从圆板上取下，看谁能拿下的块数多。玩家所要挑战的就是在取下一个木块后，依然可以保持木板的平衡。游戏有大大的圆板和一张不规则的长方板，都可以用来做平衡板使用。当平板“哗啦”一声倒掉的时候，就证明你的好运到头了。

总结

碰运气这款机制基本不存在于策略游戏中，就算初级策略游戏也看不上它，而无论是有限的概率分析，还是无限的概率评估，不确定因素都将导致玩家放弃思考，改为祈祷。也让玩家对结果看轻，放松心情，享受快乐。这就是这个游戏机制给玩家带来的东西。利用这个机制设计游戏时，不必太在乎平衡、公平等因素，只需要让玩家敢于冒风险，敢于碰运气，那么游戏的目的就达到了。至于结果如何，就真的要看玩家的运气了。P

一代部落一代神？部落艰难的崛起之路（下）

我们之所以回顾魔兽卡牌部落的崛起之路，是希望大家能够看到：部落的强势不是一天形成的，是经历了许多版本的坎坷逐渐累积起来的。联盟玩家也不必气馁，至少现阶段联盟猎人还是非常有前途的，也许以后换一个设计人员，联盟又会中兴也说不一定呢！

第十一版："亲爹"来了

经过漫长的等待，更换代理后的魔兽卡牌终于再度出版，中文版也跟上世界潮流，版本号与世界同步了。

所谓CZE（卡牌客公司）一出手，亲爹有木有！亲儿子部落获得了各种猛货：白卡有逆天的"伍兹丁"（这玩意真难相信它是白卡）、"风先知的学徒·祖格娜"（一费打六疼死了）；蓝卡有"切喉者尤鲁卡"（来杀我呀，你不杀我我就自杀）；还有"小萨鲁法尔"和"库卡隆先锋营地"的绝配（伯瓦尔黯然哭泣）。

尤鲁卡、突袭人、纵火图腾，已经构成了较为完整的死亡回响套牌基础，光道萨的飞跃只差一步……联盟虽然也获得了"壮实的贝吉塔"，但从整体而言，已经明显比部落的卡牌质量差了一截。

第十二版：坑爹的天灾

CZE在12版出版前，把双职业英雄狠吹一番，结果出来一看，双职业英雄坑爹，天灾英雄坑爹，部落和联盟以及中立盟军更加坑爹……部落的盟军就没一个看上眼的，联盟倒是获得了一个"突袭人"。

但不管怎样，部落光道系列获得了"黄金时代"这一重要任务和死亡回响武器"风暴打击之锤"。部落众翻牌库顶捣鼓手牌的时刻正式来临了。至于联盟……算了。

第十三版至十五版：老牛家的那些事

十三版之后，CZE开始有意识地推进中立盟军，以此促进限制赛的乐趣，于是部落和联盟的盟军数量都有一定的压缩。但是，部落的亲爹在十三版还是给了亲儿子一个面子，给了"大地母亲的选民凯恩"和"鲁莽的莎瓦金"。

这两个货的重要性不言而喻，价格也居高不下了好长时间。联盟矮人国王虽然和老牛性质基本相同，但是由于缺乏莎瓦金这样的同伴以及其他的盟军支持，就显得势单力孤。此时，在"小地狱咆哮"的支持下，红龙女王"阿莱克丝塔萨，生命的缚誓者"成为了赛场上的部落常客，与克总和蛋总成为史上露脸最多的主宰英雄前三名。地精王子此时还在打酱油，不久之后将在16版大十字军套中爆发实力。

不仅蓝紫给力，白绿的素质也不遑多让。"欧耐库拉·血齿"和"Rosalyne von Erantor"（中文翻译的文不对题）在老一辈退环境后构成了新快攻的中坚力量，魔兽版掠夺人鱼"格雷泽·格勒伯霍克"加入了光道一族抽滤的行列，使得光道萨满的阵营更加坚实。

由于中立盟军过多，第十四版和第十五版可以一提的部落牌就很少了。但是十四版的斩杀帝"执行者提姆瑞"和十五版的"屠夫戴加克斯"可都是驰骋赛场一时的强者。前者以其泛用性广泛出现在部落套牌，而后者则是大十字军套牌的核心攻击手，个人认为作为攻击者，潜行能力有时候比它的狼人兄弟畸变要好用得多。

第十六版至十七版：怪物的崛起

中立还是那个中立，但中立的人已经不同。这次鱼人、鸟人和蛇人（纳迦）抢夺了红蓝阵营的风头。但是部落玩家完全没有呼天抢地，因为此时终结者已经出现——"马祖坎恩！！"

什么是实力，实力就是让对方看见就要拍一下脑门：@#￥%……又是他……16版时代马先生和范爷满地爬，直到现在也常常见到这个组合，我想就不用多说了。

"血甲虫劳丹恩"虽然没有马先生那么风光，但实用度和价格也是不低的。尤其"大十字军"出现后，部落圣骑士占据了赛场的半壁江山，风头一时无两，各种变异版本更是满天飞。

白绿方面，"莫罗·野山"和"阿巴沙·暴风"是限制赛的好基友，对于新手来说也是廉价构筑的好牌；"杰柯丝·亚丽"身材适中，还能加能抓；各种先驱实用度也很赞，圣光的先驱完全符合大十字军套牌理念，狩猎的先驱后发制人射你一脸不解释，烈焰的先驱一换二甚至一换三，谁用谁知道……P



黑镜（下）

■河南 耿璐



4

达伦仿佛用尽全身力气般跌坐在地上……他觉得自己刚才好像出现了另一个暴躁嗜血、放纵恶意的人格，就好象自己曾两次出现的幻觉，在暴力的放纵中品尝着巨大的快感……难道戈登家族血液中的恶魔真的降临了？

他振作着站起身来，莫利那卑鄙小人似乎一直在跟踪偷拍他，那混蛋到底拍到了些什么？他走进莫利的办公室，翻箱倒柜后撬开了抽屉里的保险柜，找出了一叠照片——从警察到镇上的混混，莫利收集了很多人在做各种事情的照片，看来偷拍是他的习惯。从达伦自己来到柳树溪镇开始，莫利就注意到了他，不仅在酒店内安装隐蔽相机偷拍，还雇佣菲尔跟踪偷拍：达伦在城堡前转悠的照片、在戈登博物馆调查家族年鉴的照片……等等！还有一张安吉丽娜的照片！她在灯塔前面蹲下身子，草丛中躺着的人影——正是瓦利小姐！这难道是安吉丽娜往瓦利小姐身上浇汽油并烧死她的现场！这是证明自己无辜的铁证！达伦紧紧捏着这张照片，警局——不，他要先赶去城堡，用这张照片在曾祖母面前洗清误会！

“维多利亚？你醒着吗？我是达伦……不，安德里安。”

“安德里安……你还来做什么！你不是让你离开这里吗？”

“维多利亚，你误会我了！这一切都是安吉丽娜干的，我带来了证据！你看这照片，安吉丽娜正在往瓦利小姐身上浇汽油……”

维多利亚用浑浊的眼珠死死地盯住照片，她难以相信在自己膝下长大的乖孙女竟会做出她想都不敢想的事情，但照片说明了一切……

尽管以往的诅咒牺牲者都是戈登家族的男丁，但显然安吉丽娜也被那个黑暗中挣扎的恶魔俘获，她鬼迷心窍地杀了一切碍事的人，只是为了将达伦一步步引诱进陷阱，用他的血打开莫德雷德坟墓的封印，试图释放出那个邪恶的灵魂——诱惑、迷乱、恐惧……这些虚无缥缈的诅咒，其实就是莫德雷德钻入马库斯后代们心灵脆弱与欲望的裂缝，让他们依邪恶的念头行动，试图实现莫德雷德身体和灵魂的复活；这也是他对马库斯、他的兄弟持续了数百年的报复。

“维多利亚，我发现自己开始出现一些幻觉……有时候，我看到自己杀人的可怕幻象，有时候，我觉得自己想要实施暴力；上次我还亲眼见到女鬼幽灵！维多利亚，我是不是和我的父亲一样，也快疯了？”

“女鬼幽灵？真的吗？”维多利亚好像对这个女鬼很感兴趣，一下子坐起身来；

达伦详细描述了一番自己在森林小屋中见到的野兽和

白衣女鬼的幻象，维多利亚却告诉他，那幽灵的模样正是莫德雷德的妻子——玛丽娅！传说中，莫德雷德为了邪恶的黑魔法害得自己的儿子死于非命，玛丽娅因此伤心过度而去世，但她的灵魂几个世纪以来都不得安宁，幽灵的传闻几百年来从未间断，各个时期都有人目击到她以临终时身着长袍、白发披肩的模样在城堡四周游荡，也许她是想要找寻自己的孩子，也许她在试图揭示莫德雷德和黑镜城堡的秘密，不过她和莫德雷德一样，从来没有安息过。

"那我为什么能看见玛丽娅呢？这到底是什么含义呢？"

"大部分目击记录都是一些生活在森林边缘的人在深夜见到的，我也不知道这有何深意……对了，你在被安吉丽娜带入莫德雷德的地下墓穴后，都发生了什么？"

"安吉丽娜逼我把血滴到门上，进到地下后，还让我把血滴在仪式台上的一本书上……"

"你把血滴到书上了？！然后呢？你有没有念经文！"

"经文……我，我的确念了些什么，但当时我根本不知道自己在做些什么。"

"你念了……天哪，太糟糕了！安德里安，你已经完成了莫德雷德的黑魔法仪式啊！"

"那是什么仪式？"

"你完成了莫德雷德复活仪式的准备，按照古书的记载，莫德雷德将用你的身体复活到这个世界上……"

"这……我该怎么办？！"

"不，冷静，冷静，我们都要冷静！到目前为止，你的神智和行为并没有失常，还在此时见到了玛丽娅的幽灵，这一切也许意味着什么……你必须要相信自己能抵抗诅咒！"

"我……我能抵抗住吗？我是说，我的祖父、父亲、叔父他们都不能……"

"安德里安，要阻止诅咒，要不就像你父亲塞缪尔那样，亲手结束自己的生命；要不，你就要到你滴血的那本古书上，去寻找办法……咳咳……"也许是一直强撑着精神，维多利亚突然开始剧烈地咳嗽，好不容易缓过气来却只能虚弱地大口喘气：

"维多利亚！你不要说话了，你需要静养！都是我不好……"

"不，安德里安……我时日无多了，在死之前一定要告诉你……听着，你必须回到诅咒开始的地方寻找线索，找到指引你进入地下墓穴的入口，找到竖石碑，找到那本书……还有，抽屉里有纸笔，你马上，马上拿过来给我……"

达伦急匆匆地找来纸笔，上面赫然写着的是达伦·迈克尔斯即戈登家族的子孙安德里安·戈登的证明文件！维多利亚用尽气力抓起笔，一笔一划签下了名字："安德里安，我……我死后，你就是城堡的主人了，好好保护它……你的祖先们，他们都没成功，答应我，你要努力一试，改变戈登家族的命运……答应我……"

"维多利亚……我，我答应你，答应你……"看着曾祖母的生命力仿佛一点点被抽走，达伦泣不成声，一旁的监控仪器发出刺耳的报警，护士快步跑入开始手忙脚乱地抢救，安托莉妮修女厉声责问起达伦……这一片混乱都在达伦的面前渐渐模糊、远去，他只知道，他最后的唯一的亲人是爱他的……但从此，他真正孤身一人面对残酷黑暗的命运……

第三章

3天后，维多利亚的葬礼在教堂举行。

达伦终于独自身处寂静的黑镜城堡。他的脑海中回旋着维多利亚的话：必须回到诅咒开始的地方寻找线索，找到指引你进入地下墓穴的入口，找到竖石碑，找到那本书——诅咒开始的地方就是莫德雷德的地下墓穴吗？安吉丽娜发现的古墓入口随着母女俩的身亡和达伦的出逃已经坍塌，他只能另找入口的线索了。

几天来，他没日没夜地在城堡尚未烧毁的图书室中寻找蛛丝马迹，维多利亚提到了竖石碑，到底哪些地方有这样的石碑呢？睡眼惺忪的达伦在打哈欠时，注意到了走廊角柱上方镌刻的图案——仔细看来，城堡的每根角柱上都刻着一个六角形！打开柳树溪镇地图，将城堡、教堂、苗圃、古学院、林中遗迹、市政厅这六种建筑连成一体的话——即在地图上呈现一种奇异的六角图形！难道所谓的石碑与这个六角形有关吗？

时间不多了，现在，就让他这个城堡的主人来揭开莫德雷德墓穴的秘密吧！达伦强迫自己保持清醒，拿出地图和笔，决定从地图上六角形标注的各个地点开始搜寻竖石碑。

虽然戈登家族的祖先们煞费苦心地将石碑雕刻成雕像、隐匿在水池或是森林深处，但那独特的材质只要刻意寻找是不难发现的。花了3天时间，他终于找齐了所有6个石碑的位置，不过石碑的位置与莫德雷德的墓穴入口有何联系呢？

此时天已擦黑，达伦拖着疲惫的腿到柳树溪镇购买食物，却在小镇酒吧的门口与"宿敌"、镇上有名的混混汤姆狭路相逢！刚来英国时，就是汤姆听从安吉丽娜的指示把达伦关到英格兰戈登家的别墅软禁他，后来和安吉丽娜一起胁迫达伦打开莫德雷德墓穴在古学院的入口；虽然汤姆是个有钱拿就听命于任何人的混混，但他对达伦的屡次逃脱耿耿于怀，总是扬言要好好收拾他一顿："终于让我见到你了，小美国佬……问问我汤姆的拳头想怎么收拾你吧！"

正当两人扭打之际，斯普纳从酒吧出来撞见了："嘿，你们在做什么？想进监狱吗！"

"警督，是他先冲上来打我的。"达伦面无表情；

"警督，你快抓住这个小混蛋！把他关起来判死刑！他，他杀了菲尔！"汤姆提高嗓门叫嚷着，达伦却心中一惊：菲尔已经死了？自己设法从菲尔手中逃了出来没错，但只是把他捆起来而已，并未伤害他的性命啊！而且将菲尔锁在那废弃的精神病院后，自己并未报警或是告诉其他人——

难道是汤姆，是他杀了菲尔？！他眼角一瞥却看到斯普纳同样疑惑的眼神：

“你等等，汤姆……我昨天才发现位于地下室的犯罪现场，通往地下室的两张门都已经从外面锁住；而我下令对案情全面保密，正打算对本镇最大的嫌疑人迈克尔斯先生进行秘密调查，你又是如何知道这件事和死者身份的呢？”

“除非……他就是凶手。”达伦冷冷地插嘴道。

果然，第二天达伦就听说了汤姆被逮捕的消息，在菲尔被杀的现场虽然所有的指纹和痕迹都清理得很干净，但斯普纳还是在书柜中发现了暗格，他见到了支票、现金、提及汤姆和他们的非法勾当的信件，而信和钱上还留着汤姆的指纹！也许是因为如此，斯普纳也不再笃信达伦是所有案件的犯人，身为一镇的督察，在案发前他甚至根本都不知道菲尔这个人的存在！

但达伦根本没有心思庆幸自己的嫌疑逐渐被清除；因为他必须抓紧时间找到入口！几天下来都毫无线索，每天晚上也是噩梦缠身，也许只有在温特伯顿医师的催眠下，自己才能得到深沉的、安静的睡眠——

第四章

1

达伦闭上眼躺在治疗椅上，继续在梦境中回忆起童年……是的，安吉丽娜嬉笑着，突然在他的眼前消失了……跌入了一个被草丛掩盖的深不见底的洞，安吉丽娜！等等我！达伦试图扑上去，他也在洞中坠落，然后掉到了一堆厚厚的青苔上，安吉丽娜？他爬起来，循着动静走去；他发现眼前是个有着巨大圆形穹顶的房间，安吉丽娜呢？她正站在一面巨大的漆黑的镜子面前，一动不动。达伦拍着泥土朝她走去；安吉丽娜，你在看什么呢？达伦也凑上前去，他使劲儿想看清楚黑漆漆的镜子里有什么；他终于看清楚了，镜子里倒映出他们俩的影子；不过——镜中安吉丽娜的脸，赫然变成了扭曲可怕的恶魔！

达伦喘着气，心止不住地咚咚跳；他的回忆终于在梦中完整了，难道这就是安吉丽娜被恶魔俘虏的开始？多么可怕的回忆！即便说给温特伯顿医师听，她也不会相信吧……

“你怎么了？达伦？你想起了什么吗？”

“不……医生，还是和以前一样的噩梦而已……”

他和医生告别，继续思索寻找那神秘的地下墓穴的入口。

2

当当另一个清晨来临时，神秘者给达伦的书信再次出现；“守护者的力量会帮助你。森林中的石阵会指引你。只有智慧和信仰才能继续前行。”这几次三番的信件不知出自何人之手，但显然这人很明白达伦的处境和戈登家族的秘密。达伦半信半疑地来到森林中的石阵——这里是六角形的中心，也是他父亲塞缪尔杀害小男孩维克多的地点；他抛开脑中的恐惧和愧疚，细细查看——石阵中央的石头所摆放的形状很像下面隐藏着什么；我这个物理系大学生可不是白学的！达伦从城堡的工具箱中找来电钻，在中心石块的最薄部分钻下足够的洞并灌入水，等待着夜晚低温让水结冰从而崩开石块！果然努力没有白费，第二天他凿开石缝后，发现的是一排通向阴暗地底的阶梯！

沿着台阶走进这个阴暗幽深的洞穴，达伦很快见到了与上次安吉丽娜从古学院打开的墓穴入口类似的机关设计，原来这里真的是墓穴的另一个入口！想必开启方式也是一样，达伦也依照记忆拨动机关、刺破手指，将自己的血涂在石板上的神秘图文符号上——马库斯之子的血液就是打开莫德雷德巢穴的钥匙！只听得巨大的椭圆形石板从内部发出厚重的轰鸣，石屑抖落，伴着一股令人作呕的潮湿腐烂的霉味，脚下地面开始微微颤抖，刺眼的光芒毫无征兆地突然在石板上亮起，入口开启了！

他壮着胆子迈入眼前这扇出现在石板上的门，眼前出现了将他吞没的黑暗，当他睁开双眼时，来到了那个噩梦般的场所——莫德雷德的墓穴！一切寂静如初，除了另一边坍塌的入口和被压在下面的圣命会门徒的尸体；达伦走下台阶，脚边则是被安吉丽娜雇佣的另一帮凶、被墓中机关意外刺死的城堡园丁路易斯腐化的尸体，他仿佛听到体内莫德雷德灵魂的呐喊，他拖着颤抖的双腿走进墓穴大厅的仪式台——一切还和他离开时一样，母亲和安吉丽娜在自己眼前掉落深渊的一幕仿佛刚刚发生……他的头在隐隐作痛，他感觉到心底的躁动，但他必须拿到那本书！

当达伦走近仪式台并触摸到台上的书时，他的意识深处开始响起一个沙哑的、深沉的声音：“力量……我要复活……取回力量……”

下一刻，他感觉自己慢慢坠入了像棉花一样松软而无边的黑暗与寂静中，他并不知道，此刻的自己正抚摸着书页，念出了一长串他清醒时永远也不可能弄懂的咒语，周围的黑暗凝聚成一股成形的黑色烟雾环绕在他身边仿佛在给他输送力量；然后，他从仪式台上取下那本书，沉默地走出仪式厅，再次打开墓穴大厅的石门，从洞穴回到森林中的地面上。

此时的森林已然笼罩在刺骨的寒冷和漆黑中，捧着书的达伦缓缓穿行，不发一语，但当云中的月光晃过他的脸上时可以看到他变得骇人的双眼——整个巩膜和瞳孔都漆黑发亮得像两颗黑玻璃珠！

3

他要去哪？谁也不知道，不过，林中一个白色的朦胧身影快速接近——是玛丽娅的鬼魂！她悄然飘近，停留在达伦的面前，一股细若游丝的声音在他脑海中响起：“我的儿子呢？达米安呢？”

“他死了。在我面前。你不用再找了。他消失了。”这是莫德雷德在他体内的回答。

这两个以不可思议的状态存在的灵魂以这种形式完成了诘问和回答，森林中猛地刮起一阵风，又像是玛丽娅在发出

哭号，她那在夜色下看起来呈半透明的身影在簌簌发抖，顷刻间便弹起如闪电般穿透了达伦的身体！

第五章

1

达伦在一阵头疼欲裂中醒来，耳边好像还在响着女人的哀号，他依稀记得自己走出了墓穴，好像还亲眼见到了白衣女鬼？这是哪儿？他从床上爬起，想洗把脸清醒过来，很快便从镜中发现自己那双全部变黑的双眼！这……镜中自己这副样子，不就是魔鬼么？难道莫德雷德在我体内复活了？

书桌上静静地摆着那本从地下仪式台上取下的书！这么说，自己念了咒语，取出了书，眼珠也变了色，却一点都没有记忆！这就是被恶魔控制的症状？他顿时心灰意冷，自己独自一人活在这黑暗的城堡中，用不了多久就将彻底沦为恶魔的奴仆！既然如此，还不如趁早自我了结！……被前所未有的孤独和恐惧所包围，达伦终于再也无法筑起心底的防线，他颓然地一步步走向城堡最高处的塔楼，这个他的祖父和父亲都曾坠落的地点，“就让戈登家族几百年的诅咒在我身上终结吧，我会为戈登一族划上永远的句号……”

2

他闭上眼，耳边风声呼啸，天空开始飘起雨，凉得彻骨，终于到了和这个孤独的世界告别的时候……

“安德里安·戈登！以上帝之名！请你立即清醒过来，离开那里！”

有人在呼唤我？算了，自己就要解脱了……

“你并不是孤单一人！看在上帝的份上下来吧！让我帮助你！”

达伦睁开眼睛，在身后呼唤他的人竟是之前看护维多利亚的安托莉妮修女！

圣斯塔图的安托莉妮修女来到英国是出自梵蒂冈教廷的指派，她为达伦揭示了黑镜城堡的另一层秘密：莫德雷德之所以在地下建造了那么复杂的墓穴和实验室，并不仅是为了黑魔法，更是因为他和马库斯一同在地底深处的洞穴中发现的“黑镜”——一面巨大的来自远古时期、有强大黑魔力的黑色镜子，这才是戈登兄弟将城堡建在此地，并命名黑镜城堡的真正由来——马库斯和莫德雷德听从教廷指令，建造了城堡并在其下方设计修建了封印黑镜的宗教建筑；但莫德雷德逐渐被黑镜的未知力量所影响，他不仅受到诱惑潜心钻研黑魔法，志在得到黑镜的力量，还开始变得暴戾残忍，在一次试验中让自己的儿子死于非命，使自己的妻子郁郁而终，最终被马库斯结束了性命。

教皇知悉一切后，派来不少修士来到教堂和研究院协助研究黑镜的力量及莫德雷德的诅咒，但他们一直无法得知彻底摧毁黑镜和莫德雷德诅咒的方法，只能将莫德雷德的墓穴及下方的黑镜封闭起来，从马库斯的子孙中挑选出具有纯洁灵魂的人担任看守黑镜并寻找摧毁诅咒方法的“守护者”。上一代的“守护者”是维多利亚，但当她的生命之火熄灭后，安托莉妮修女匆匆赶回梵蒂冈上报并提名下一代的“守护者”——就是达伦，这世上最后一个戈登。

“我？我是‘守护者’？可莫德雷德不是要在我身上复活吗？”

“安德里安·戈登，你拥有纯洁的灵魂。如果不是这样的话，你早就被莫德雷德诱惑了。你被保释以来，我一直暗中观察你并给你提示；很早以前我们以为安吉丽娜会成为这一代的守护者，但恰恰是你天生拥有抵抗黑镜诱惑的心。听起来难以置信，但昨天夜里你在仪式厅念出咒语后，莫德雷德试图控制你，不过后来玛丽娅善良无暇的灵魂从你身上穿过，她驱走了莫德雷德的力量，我才得以把你救回城堡。现在，振作起来，和我一起向你的宿命挑战，寻找摧毁诅咒的方法吧！”

“摧毁诅咒的方法……我的那么多亲人都已死去，真的还有希望吗？”

“在黑镜城堡期间，我在城堡各处角落找寻那些几乎已经化为灰尘的古书，它们对黑镜和莫德雷德诅咒的描述，结合梵蒂冈的资料，终于让我将这一切线索慢慢理出头绪——黑镜是一面自诞生以来就不断吸取附近死者灵魂作为力量的魔物，它一方面想方设法伸长触角吸收各处的灵魂，另一方面以自己深不可测的力量诱惑人类，扰乱他们的意志，让他们被心中的黑暗指引，残杀同类，将灵魂奉献给黑镜；而黑镜每隔12年就到达力量轮回中的顶点——这时柳树溪区域的死者人数就会增加，莫德雷德恐怕就是依附于此轮回中，令受其影响的马库斯后代失去理智发疯杀人，这就是戈登家族每隔12年出现受诅咒者的由来，安吉丽娜也是受此影响。”

“是的……这一切都和我的童年回忆不谋而合……想必那时的安吉丽娜是无意中从莫德雷德实验室的通气口掉落到了城堡下方深处，那时的她，灵魂就被黑镜俘虏了……”

“莫德雷德临死前的诅咒之所以能将黑镜的力量全部引向马库斯的后代，是因为他死后灵魂虽然被吸入黑镜，但他渴求力量和憎恨马库斯的欲望却依附在黑镜身上长久地生存了下来……”

“你说莫德雷德的灵魂被驱走了，那为什么我的眼睛是这个模样？”

“他只是丧失了对你意识的控制能力但并未死心地离开，你现在是人们常常描述的被恶魔附身的状态。不论恶魔力量强弱，用教堂中正统的神圣驱魔术多多少少都会有些作用。趁你休息期间，我已经去教堂和神父谈过了，现在让这位忠实服侍上帝四十年的神父，用他最虔诚的信仰和纯洁的愿望为你驱魔吧！”

3

看似严肃的弗雷德里克神父在梵蒂冈直属圣斯塔图修道院院长安托莉妮面前有几分紧张，他准备好驱魔仪式的一切：“安德里安，孩子，拿着这个十字架，躺在祭台前，心中默念上帝，祈求他的拯救吧。”

但悲哀的是，历经数百年仍徘徊在柳树溪周围的莫德雷德显然不是区区驱魔仪式能撼动的；不仅如此，神父念诵的经文还激怒了莫德雷德，失去意识的达伦并不知道，他的身体被洒下圣水后，突然空气中的骚动都聚焦起来扭成一股风，仿佛被灌注了莫德雷德的邪恶意识，气流的漩涡像一只大手猛然向神父袭去，把这个毫无防备的老人一下子撞得飞到半空，再重重地砸到教堂坚硬的石墙上！

第二天清晨，达伦伸展着手臂在床上苏醒，他觉得好像轻松了些，洗脸时惊喜地发现眼睛的颜色已经正常！这说明驱魔成功了？！他激动地打开房间门却见到修女忧郁的脸：昨天的驱魔一开始他就失去了意识，而弗雷德里克神父竟然在仪式中意外被袭击，现在还躺在医院！

达伦一下子不知所措，是希望还是绝望？他等待安托莉妮作出决定自己命运的判断——“还有希望。还有办法。那就是回到诅咒开始的地方，找出那面镜子。”

“回到一切开始的地方……好像维多利亚也说过同样的话。”

“我之前也处理过好几起有关的‘神迹事件’，黑镜拥有的是来自远古的未知力量，因此我们需要找到它，找到莫德雷德和镜子的联系，理清这些，也许就能找出摧毁诅咒的办法。”

4

通过查阅梵蒂冈留下的历史资料他们发现，地下墓穴、地下仪式厅、祭室等宗教建筑都是马库斯和莫德雷德兄弟按照当时的修士设计，结合柳树溪镇的地形特点建造在黑镜城堡之下的，据马库斯本人写给教廷的一封信上描述，黑镜被封印在一个地下密室中，四周是灌注了圣水的流动水池，目的是彻底隔绝魔镜对逝者灵魂的吸取；但显然垂涎于黑镜力量的莫德雷德在建造过程中动了手脚，为自己留出了接触镜子的通道。眼下，这个莫德雷德的秘密通道也是达伦和安托莉妮找出黑镜的唯一希望。

城堡地窖中的深井正是连通地下建筑群的主通气口，通过这一入口他们终于得以站在宏伟的地下大厅中，城堡的地下建筑仿佛将他们带回了几千年前的岁月，他们忐忑地沿着各种精巧的机关不断往下探索，直到他们到达一个更为宽敞的地下厅堂，坚固密实的石柱高耸着支撑起消融在高处黑暗中的天花板，给弥漫着绿莹莹神秘氤氲中的大厅投下一道道长长的诡谲黑影，连安托莉妮都被面前这个巨大的直达天花板的无头雕塑吓了一跳；这儿布满了各种随时可以要人命的机关，处处耸立着没有头又仿佛是祭拜对象的雕塑，而应该摆上神像的神龛中竟然塞满了人类的头骨！

直到他们依靠安托莉妮的象形文字知识和经验解开机关，迈入大厅的下面一层时，达伦才算是松了一口气，安托莉妮却严肃起来：“这个地下建筑群基本上是远古时代德鲁伊人修建的放置黑镜的地下大厅以及马库斯他们修建的宗教建筑的综合体，现在，安德里安·戈登，我们已经到达了封印黑镜的最后一层堡垒，现在我请你集中精神，时刻关注你体内莫德雷德灵魂的悸动，记住，一旦分神，莫德雷德肯定会抓住这绝佳的机会实现他的目的；如果我没猜错，他可以利用黑镜反转灵魂，用他那和黑镜中的负面力量合为一体的灵魂占领你的身体，并且吞噬你的灵魂。”

“反转灵魂？那是什么意思？”

“莫德雷德十分渴求黑镜的力量，他死后灵魂就栖息在黑镜中，并且与其中的负面力量共生，吸收着镜子中其他人类灵魂的力量。莫德雷德试图控制马库斯的每一代子孙，并不断试图指引他们来这里找到黑镜，利用他们的人类肉身和黑镜的力量，将自己栖息在镜子里的灵魂带着黑镜的力量钻出来重新占据人类的身体，从而实现复活。”

“那为什么我的祖父、父亲他们谁也没能发现黑镜呢？”

“很少有人能抵抗莫德雷德如此邪恶的诱惑，他们还没来得及发现黑镜就已失去神智，唯有你作为守护者拥有纯洁的灵魂，才能抵抗他到如今。”

“那我现在该怎么办？如果我被莫德雷德控制了，一切不是都完了吗？这镜子这么危险，我们真的有办法吗……”

“恐怕这镜子已经存在很长时间了，根据这些象形文字记载，几千年前的德鲁伊人就发现了它的奥秘，他们用一种血腥的活人祭祀来满足黑镜对灵魂的渴求，从而让它平静下来。这种祭祀的内容就是砍下人类的头……被砍头的往往是部落的祭司，他们坚强无畏的灵魂能抵抗黑镜的黑暗力量。只是，莫德雷德的意志改变了德鲁伊人的努力，他的诅咒让沉睡的镜子不断在马库斯的后代身上释放力量……邪恶的火花总是隐藏在人类灵魂的深处，黑镜的可怕之处在于能捕捉一切最微小的火花，集合成熊熊大火……”

他们边说着边迈步走上这小型祭坛的最高处，果然，莫德雷德在由他建造的祭坛后面不显眼的地板上预留了秘密入口！他们走下台阶，经过一段狭长低矮的走廊，突然拉高的穹顶豁然开朗，地上堆放的剑、盾牌，角落里摆着实验桌，上面全是奇形怪状的器皿——这里就是莫德雷德的秘密炼金实验室了！达伦四处张望着，他极力拼凑着回忆的碎片：“安托莉妮修女，这里……我来过这里！我记得这里，就是我和你提过的，安吉丽娜有次掉了下来，就是这里！”

“你记起来了？那么，安吉丽娜肯定是在这儿第一次接触黑镜，非常近了，到底在哪儿呢……”

达伦打量了一下右侧的隔间门，他径直走到门前，最终的秘密，果然就在门后……

5

他们盯着眼前这面巨大的弥漫着诡异气氛的镜子，小心翼翼却又像被磁石吸着一般往镜子面前走去，一步又一步，穿过几百多年没人踏入过的台阶和祭台，他们走到镜子前，屏住呼吸往里张望——一脸憔悴的达伦和安托莉妮看着镜中的自己，本来想要松一口气，却忽然发现达伦的身上笼罩着一层朦胧的黑雾，他们眨着眼睛想要看个仔细，黑雾开始聚集到一起，缓缓移动，直到两人之间多出了一个亦真亦幻的

黑影……

达伦被这诡异的一幕吓得不轻，安托莉妮却冷静地将达伦拉到了远离镜子的地方：“安德里安，看一眼就够了，你现在呆在这儿，绝不能再接近它。”

“我……我们找到了镜子，现在怎么办？”

“我从这地下迷宫中的象形文字中已经获得了不少线索，加上这本莫德雷德的书，再给我点时间，让我找找黑镜和人类灵魂关系的提示……不过安德里安，我也交给你一个任务，传说中莫德雷德痴迷于收藏利剑，他为自己和马库斯都铸造了剑，他也是丧命在自己造给马库斯的那把剑下……如今马库斯的剑已经和他的尸骨一起留在了塌陷的坟墓里，但关于莫德雷德本人的剑也有些传说……总之请你去外面的实验室好好寻找吧。”

达伦承认光是看到那面大镜子就让他嗓子发干，脑海中冒出一股接触镜子的冲动，他只能乖乖转过身去外间的炼金实验室。半个小时的寻找后，达伦面对眼前这把闪着银光的剑惊讶得合不上嘴，这把几百年前的剑虽早不锋利，但剑身周围却依附着许多仿佛有生命力的黑影，更奇特的是，当达伦握住这把剑时，黑影呼地一下全部消失，剑身开始发出隐约的银光！他想赶紧去找安托莉妮，回头却发现她手中捧着一具骸骨！

“安托莉妮，这……”

“我在右侧莫德雷德的墓穴中找到的他的尸骨！快来帮我！”

两人将尸骨小心翼翼地摆放到黑镜面前的石头祭桌上，看到安托莉妮那么细致地摆放，达伦汗毛都竖了起来：“这是在干什么？”

“我已经知道了……镜子能反映出他面前人类的灵魂并且吸收濒死的灵魂，莫德雷德的灵魂靠附身在马库斯的后代身上离开镜子——”

“那就是说如果我死了，我的灵魂被镜子吸取了，莫德雷德就趁机进入我的身体？”

“理论上是这样，但据我了解，灵魂会自动依附自己的躯体——如果莫德雷德的尸骨在，他的灵魂会自动依附到尸骨上而不是你身上，当然，这个过程十分短暂，很快他的意志和黑镜的力量发挥作用，他会再度去侵占你的身体——这个短暂的过程，就是我们彻底击溃他的时机！”

“那……我该怎么做？”

“你拿好莫德雷德的剑，躺在这儿，我给你注射大剂量的快速镇定药物，当你的心跳和体温降低到濒死状态时，你就会出现灵魂与躯体分离的‘濒死体验’，这时你身上的莫德雷德的灵魂也被分离，并被迫依附到他那副枯骨上去；当莫德雷德的意志让它回到镜子里，给它黑镜的力量占据你的身体时，就是你一举击败它的机会！在莫德雷德的这本书中处处作着笔记，他本人详细描述了自己是如何使用炼金术将灵魂的力量与剑相融合，这把剑浸润着邪恶的力量，能够胁迫甚至击败灵魂体，莫德雷德的儿子达米安正是在实验中被剑伤害到了灵魂而死去……”

“我，我能使用这种邪恶的剑吗？如果失败我岂不就这样死了？这种死法还不如让我从钟楼上跳下去爽快……”

“你可以的！马库斯可以杀死莫德雷德，你也可以！我不会让你死去的，安德里安！我有过处理濒死事件的经验，你会回来的！你必须充分相信自己，因为这是你唯一的机会！要不奋斗一场活下来，要不认输将躯体拱手送给莫德雷德！你已经做出了选择，不是吗？毕竟，我们一起努力到达了这里！”

6

长长地沉默后，安托莉妮从贴身的衣服口袋中掏出一个天鹅绒小包，从里面取出几个小瓶子和两支注射器，她的眼神询问地盯着达伦，达伦深吸口气，躺在了镜子面前的祭台上，身边就是莫德雷德的尸骨，他看着头骨上大而空洞的两只眼睛，喃喃说道：“等着吧莫德雷德，我送你回地狱！”药物很快起了作用，他觉得四肢越来越重，很冷……

安托莉妮紧张地站在达伦的身边，她目不转睛地盯着台阶上堆满灰尘的黑镜，身后的一股微风让她马上回过头来，几乎是倒抽了一口凉气；从达伦的身下清清楚楚涌出一股黑色的烟雾，聚集到了他身边那副莫德雷德的骨架上，不过还未来得及成型便随即消失！

她慌乱地扭过头去再看镜子，终于看清了一个朦胧的光影；那是一个人握着一把剑！在发出微弱光亮的人影对面是另一个不断闪躲着的黑影，它显然十分害怕那把剑，而剑并没有放过它，发光的人影站稳脚步，使力往前一刺，黑影先是呈现出弯腰的姿势，随后逐渐变小，终于碎裂成无数细小的碎片，消逝于一片更深沉的黑暗之中！

一切又在归于沉寂，不管安托莉妮如何努力睁大双眼，她也只能看到漆黑的镜面。短短几分钟好像几个世纪那么漫长，当达伦冰冷的手终于有了温度，安托莉妮俯下身去亲吻他的额头，虔诚地为他祈祷；又过了十几分钟，达伦才缓缓动弹，挣扎着睁开了眼睛：“安托莉妮？我……我还活着吗？”

“是的，感谢上帝，你还活着！”

“我觉得……有些不一样了……很轻松……”

“安德里安，你成功了……你用莫德雷德自己的剑将他那罪恶的灵魂刺成了碎片，那些碎片被黑镜彻底地吸收了……一切都结束了！”

“真的？我……我做到了？”

“是的，最后一个戈登，你做到了，诅咒消失了！来，起来吧，让我们离开这里，并且永远不再回来……”

“那镜子……”

“危险的不是镜子，而是人类……结束了，诅咒已经结束了，守护这古物的任务，从此就由你这最后一个戈登，继续往下传递吧……”

安托莉妮搀扶着达伦，缓缓走下台阶，离那面让莫德雷德魂牵梦绕、与戈登家族几百年命运交织的黑镜越来越远，走向全新的自由的命运。P

游戏心情
晒正版

■软粉 低调兄

据说最近流行晒正版，看新闻有位仁兄晒自己的一大堆国内国外正版，近有“暗黑3”大白盒子典藏，远的连《极品飞车》1代都翻出来了，不禁想起快一年前在“大软”上看到的那个国内游戏代理历史的专题。

说实话，新闻里那位真不一定有那个专题的作者多，当然新游戏不敢打包票。现在还有心思收这一大堆纸盒子木盒子铁盒子空盒子的，家里真是够宽敞的啊，怎么着也要复式双层海景房吧……这几年的实体游戏早就不比当年了，顶多是个小小的纸盒子塞着一张盘，主机游戏就更惨了，普通版就是一个光盘盒塞两张纸，不细看跟盗版似的，如果不是典藏版之类的有爱之物，真是没收藏的价值。

玩了不少年的游戏，玩过不少游戏，惭愧地说，有一半多都不是正版，玩得动玩得疯的时候是穷学生，路过游戏店对着里面的大盒子流口水，就算省吃俭用买下来还得小心翼翼别被爸妈发现一把火烧了（别笑话，真出过这事……），等自己真买得起了，也被社会大舞台折腾过了，现在的游戏又越来越复杂，下班回家真想倒头睡觉，买了游戏扔一边吃灰的事可没少干。

等游戏多起来了，反倒不知道玩什么了，或者说，不想玩了，晚上回家宁愿坐在电脑前发呆也不愿意去拿手柄，所谓《令人烦恼的游戏时代》大概就是这个意思？

Steam上百来个游戏的一长串列表，其实拉下来有至少一半根本就是灰色的，趁着一折跳楼吐血价捞回来连装都没装过，每当Steam大减价的时候钱包君就在吐血，几天一过Steam上的好友们就又都消失了，我就认识这么一个在Steam上花了几千块的人生赢家，他的爱好便是让Steam的列表越来越长，所以每次Steam促销我的社区好友动态都会被他刷屏，全都是各种厂商大包几十个几十个的塞……

其实那位晒正版的老兄的Steam，说不定也是这样的，心理阴暗了一把，哈哈。

Digmouse：看到这我去扫了一眼我的Steam，好像也是这么个情况，凡是促销买来的几乎没有打通的，去年年底买的《细胞分裂——断罪》现在才玩了6个小时……

粥粥的IT与游戏（47）
礼物









BY 胖兔粥粥



10月中旬刊
快评

《Valve新员工手册》绝对是今年最有亮点的专题了，很有趣，真希望有一天能进这种公司工作，哪怕实习一下或者单纯体验体验这种工作方式也好，作为一个IT民工看到这种待遇泪流满面。**（北京 百王之王）**

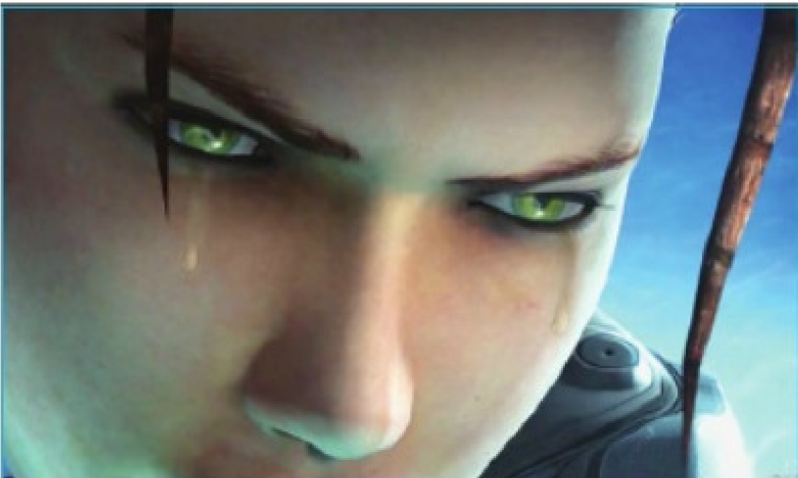
看到介绍《阿猫阿狗》很是怀念，很多年没有看到过国产游戏能达到那样的高度了，不论是故事、设计还是内涵上，手里只有2代的正版，看到这个去找1代怕是也不可能找得到了吧。**（南宁 柳絮）**

Digmouse：照这么说我们小编也都算是IT民工啊，为什么别人家就有这么好的待遇呢，羡慕嫉妒恨啊（望向社长办公室中）……《阿猫阿狗2》我记得咱们“大软”当年还登过攻略，1代什么样我也是头一回见着。

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博
大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#《星际争霸Ⅱ——虫群之心》的Beta测试已经开始，新增的单位和游戏机制将为这款硕果仅存的传统RTS带来新的风貌（关于这次测试的详情，读者朋友们可以留意本期杂志100页的文章）。不论是否参与了Beta测试，你对这些新单位和游戏的改进有何评价？对传统RTS竞技的未来有什么样的期望呢？



10月9日 13:32 来自腾讯微博 全部转播和评论(31)　转播 | 评论 | 更多

蓝睿鹏：RTS游戏也只能靠“魔兽”和“星际”坚持了，今日这类游戏的衰落已经很明显的摆在大家面前；只是期望在将来能有优秀的RTS重新振兴这个游戏类型。

digmouse：不还是因为不赚钱，这其实是一个恶性循环，FPS这类无脑游戏越来越多，玩家能给RTS这类需要投入时间的游戏的空间越来越少，于是销量越来越差，把希望寄托在某一个公司身上不现实，但也别无选择。

美味季节：关注的是单人剧情……仅此而已……

胡明明：“星际争霸”能不能加入海军啊，让可玩性大大加强，星球上也是可以有水的嘛！

GATANA：RTS正在没落中成长，但最重要的是，一定要让玩家战到爽！

永远的Freedom：更好的平衡性，更好的操作性，更好的画面可观赏性。

大洋之彼：微操不行，青铜组万年黑啊！

digmouse：“星际”玩的其实是运营，操作不太好可以弥补嘛。

高国彬：一个好的系列肯定要有所变化和更新才能延续下去，不管改进如何都应该支持的！

魔之左手：没玩过，对那个虫子头的美女感兴趣，还好不会又变成强调英雄的游戏。

digmouse：左手爷您不要这样踢馆子……

危险的屁H：在未接触过的人中有一个良好的视觉体验，为他们步入这个殿堂做一个心理暗示。许多RTS类游戏在许多不涉及或涉及不深的人群中，被视为极度没有观赏性的游戏，这是未来的竞技类游戏需要涉水的新的方向。

digmouse：我觉得传统RTS的症结有些类似前几年传统RPG的没落，过高的门槛和过于复杂的系统让轻度玩家失去了接触的勇气，如果《虫群之心》可以在这方面有所建树，并且进一步发掘自定义地图的潜力，传统RTS的大旗还是扛得起来的。

大众软件果然棒：#大软话题#“被遗忘的国度”是“龙与地下城”里最庞大、最丰富的战役设定，梦幻般的地理历史和迷人的风土人情，从1988年的《光芒之池》开始，已有超过30款游戏在描述和丰满这个伟大的战役设定。跟随这些游戏，我们曾游历广袤的费伦大陆。无需多言，让我们回味自己曾迷恋过的那些DnD背景的游戏吧……



10月9日 13:52 来自腾讯微博 全部转播和评论(23)　转播 | 评论 | 更多

半神巫妖：永远忘不了1998年在《博德之门》中看到崔斯特崔三爷的那一刻，几百万字小说塑造出的人物第一次以一个不到2平方厘米的2D形象出现在屏幕上竟能让我如此激动……

胡明明：《博德之门》一直是看哥哥玩的，所以对里面的文化都不是很了解，但是，看上去真的好好玩的啊……

_瓶装火箭：艾黎在图里面。

刘俊夫斯基：期待BGEE！

开三：不知道为什么这个风格的游戏很难深入进去，尝试玩了几个游戏最后都放弃了，可能“龙与地下城”的世界观不是很熟悉的原因吧！不像我们的武侠游戏是可以很快理解的！

DOOMbreaker：《冰风谷》啊，前年买的，装不了还去网上重新下了一个。

蟋蟀罗：《博德之门加强版》延期了！！

CaesarZX：神啊，让《博德之门加强版》早日到来吧……

奔跑的小吹：1998年我才1岁，原谅我这个游戏听都没听过……

digmouse：我对“龙与地下城”基本上是半个睁眼瞎，就知道这套规则后来对整个欧美RPG乃至是游戏产业带来的影响非常深远，好像只要是个欧美奇幻RPG都能看到点DnD的影子。

女神侧身像：怀念上学的时候在社团里跑团的日子，现在一起玩的人都没有了。P

大软话题是2012年《大众软件》编辑部与读者们互动的全新方式，以上话题来自腾讯微博，每周更新。请登录以下网址参与#大软话题#：http://t.qq.com/k/大软话题













他怎么死的？

他梦见偶像达芬奇教他一种一天只用睡一个半小时的睡眠法。他照做了三个月，不死才怪。

这墓碑好眼熟啊？

你眼熟是因为我7月玩D3玩死的时候用过，编辑部买不起新墓碑，修都没修，就翻了个面直接拿来用了。

听说他没喉结，这是真的？



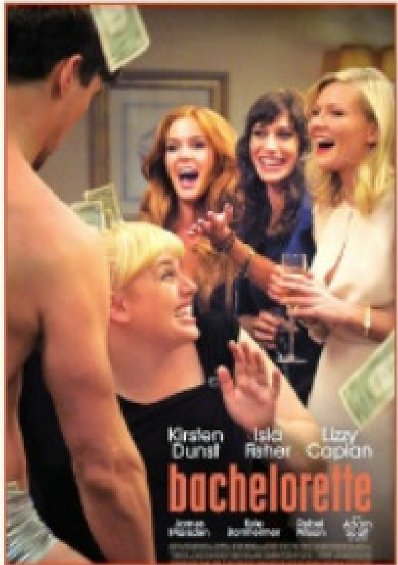
■编辑部的故事之达芬奇睡眠法 ■作者：CaesarZX

七个变态人格
Seven Psychopaths

本片是自《改编剧本》之后又一部关于编剧的"戏中戏"电影，影片富有才气及恶趣味。故事的主人公马蒂是一个才思枯竭的编剧，他想要集中精力找到灵感完成一个名叫《七个变态人格》的剧本。马蒂深知"灵感来源于生活"这个道理，因此他首先将目光转向身边的人。首先是他的好朋友——比利，一个失业的演员，兼职偷狗，他愿意在必要的时候通过任何方式帮助马蒂。比利的偷狗合伙人名叫汉斯，一个虔诚的信徒，有着暴力的过去式。查理是一个变态黑社会老大，他捉摸不透，杀人不过脑，而他心爱的狗被比利和汉斯偷走了。马蒂试图从这些戏剧般的生活中寻找灵感，完善他的《七个变态人格》剧本。



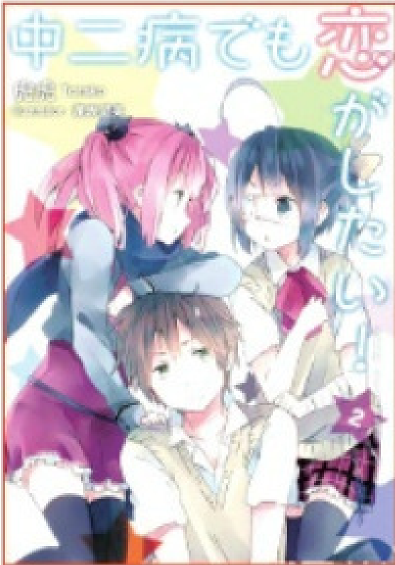
本片是出生在伦敦的爱尔兰导演马丁·麦克唐纳的第二部电影作品。他的首部作品是2008年的《杀手没有假期》，作为一部古怪搞笑的杀手喜剧，虽然在票房上面没有掀起太大波浪，但备受影评人称赞，甚至闯入了IMDB的TOP 250。时隔4年，《七个变态人格》和"杀手"一样在加拿大多伦多电影节上举行了首映。影片的黑暗、血腥、讽刺、人物冲突很容易让人想起昆汀·塔伦蒂洛的早期作品。事实上，早在进入电影界之前，作为一名舞台剧作家的麦克唐纳就常被拿来同昆汀作比较。但相比导演的身份，舞台剧作家的身份可以给他带来更为可观的收入，这也确保他能以按照自己的喜好，以4年的周期来拍摄一部电影。舞台剧同时也是他宝贵的资源，比如本片的两位演员，正是来自于他写的舞台剧。这些元素混合起来，给了这部黑色犯罪喜剧片十足的才气和恶趣味。P



未婚女子
Bachelorette

这又是一部和伴娘有关的喜剧，大概是因为婚礼这种场面上，容易发生各种戏剧性桥段吧。但本片并不是《伴娘》的跟风之作，《未婚女子》改编自莱丝利·海德兰德2008年的话剧剧本，而电影剧本也早在《伴娘》开拍前就改编完了。和之前大热的《伴娘》相比，本片在整体效果上更胜一筹，不仅大牌更多，节奏也紧凑、包袱一个接着一个，显然有个成熟的好剧本。

在影片里，有一位名叫贝基的胖女孩，在学校时，她被她的3个死党戏称为"猪脸"。可是毕业后，她却第一个结婚了，并邀请她的死党来当伴娘。这3个不甘人后的单身女性突发奇想，要在婚礼前给贝基办一个疯狂的单身派对。然而，随着派对的进行，一切都面临失控，事情开始朝着所有人意想不到的方向发展……P



中二病也要谈恋爱
中二病でも恋がしたい!

本作是根据由日本小说家虎虎创作、逢坂望美负责插画的同名轻小说改编的动画作品。并且原著由京都动画去年成立的KA ESUMA文库出版，动画则由京都动画负责制作。京都的实力有目共睹，有这样的大力支持，动画的素质自然无需质疑了。

"中二病"是近年来兴起于日本的非生理性病毒，特指现代人身上越来越常见的自我意识过剩。在恋爱交往中，患有中二病的人也往往以自我为中心，很难与另一半相处融洽。动画中里的高中1年级学生富樫勇太在初中生时代是一名中二病患者，好在这种黑历史已经随着初中生活一起远去。但鬼使神差的是，现役中二病患者兼同班同学的小鸟游六花以契约的形式与他开始交往。前中二与中二的恋情能否长久？我们能在这里找得答案。P



贝拉的魔法
The Magic of Belle Isle

年逾古稀的摩根·弗里曼近几年一直很高产，每年保持两部以上的作品，而且不乏佳作，在同辈演员中堪称翘楚。2012年，除了继续出场在《蝙蝠侠——黑暗骑士的崛起》里外，弗里曼还在《贝拉的魔法》里扮演了一位坐着轮椅的过气小说家。影片讲述了发生在贝拉岛夏天的平凡故事，一个单身作家、一只狗、一对母女，构成了影片的全部要素。作家很有幽默感，尤其是那句"上帝告诉我说他是个无神论者"，更是让人想到弗里曼在《冒牌天神》里的上帝身份。

在这样一部温情喜剧里，演员只需本色，无需多么复杂的演技，配合简单的小故事和机制风趣的对话，就给人一种心灵鸡汤的感觉。没有多少离奇曲折的经历，作家最后找回了灵感，就如很多普通人一样，通过一些小小的磨砺，重拾生命。P

科学怪狗
Frankenweenie

《科学怪狗》这一片名的由来——无论是英文名还是中文译名——都可以看做是对19世纪初的著名科幻小说《科学怪人》（Frankenstein，又译作“弗兰肯斯坦”）的致敬。后者也是被公认为世界上第一部真正意义上的科幻小说。小说里的疯狂科学家弗兰肯斯坦试图用科学的方式创造生命，将很多碎尸块拼接成一个“人”，用电将其激活。然而在处处受到他的创造者和人们的嫌恶和歧视时，这名“怪人”开始憎恨一切，最终和它的创造者同归于尽。

不过在《科学怪狗》里，故事远没有这么灰暗。虽然也有类似的不解与歧视，但最终，“怪狗”以自己的善良感动了人们，影片以温情的结局收场。一个小男孩在学校看到老师在做电击青蛙的实验时，刺激神经可使青蛙抽搐，受此启发，他引来雷电来复活被车撞死的爱犬。重生的小狗吓坏了邻居们，他们视这只狗为怪物。在追赶中，他们将男孩和狗逼进一间小木屋，差点失手烧死他们。但小狗却将男孩救出，自己再次死去。小狗的义举感动了所有人，他们用汽车发动机制造电能，又一次救活了这只狗。



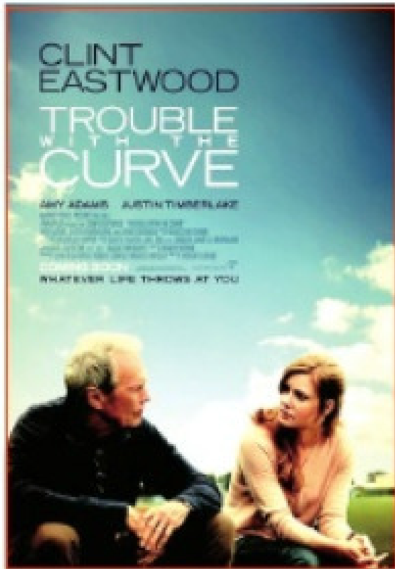
本片的翻拍自1984年的同名影片，导演都是蒂姆·波顿。为了突出影片的风格，也可能是为了怀旧，波顿采用了黑白定格动画的方式来拍摄本片。这也不是他第一次制作定格动画，2005年的《僵尸新娘》就出自他手。二者的人物处理方式是一样的：先用不锈钢做骨架，再在骨架外面用硅胶制作身体，最后用布料和毛发覆盖。拍摄出来的静态图片被导入电脑之后，再用CG的方式进行处理，才能得到一帧图像，以确保完美的定格动画效果。



萨米大冒险
Sammy's Adventures: The Secret Passage

本片是一部来自比利时的动画，以拟人的手法，借由一只海龟自1959年起的生命旅程，历经坎坷，反映出人类对自然生态自私贪婪的无尽掠夺，对人类活动引起的温室效应和环境巨变给出了相当多的警示，作为科学启蒙片，非常适合大人带小孩一同观看。

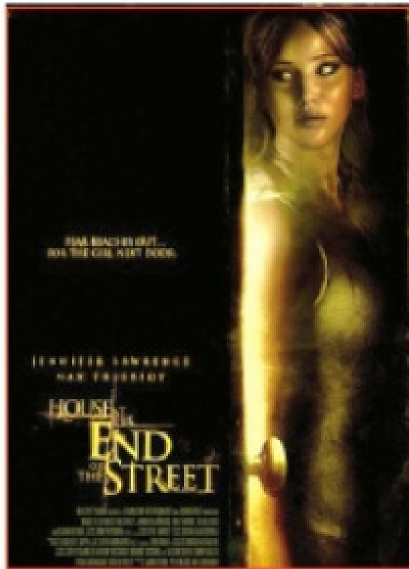
《海底总动员》是海洋动画片的一座里程碑，但《萨米大冒险》的画面效果也毫不逊色，在更先进的3D技术下，场景颜色艳丽，光影的变化、流动的海水、瑰丽的海底世界都表现得栩栩如生。之前张国立和徐帆献声的《海底总动员》配音版素质极高，本片更是请来诸多央视少儿节目主持人来为片中角色配音。之前一直对国配心存忌惮的同学，建议尝试一下本片的配音版。



曲线难题
Trouble with the Curve

一位上了年纪的棒球教练由于视力出现了问题，不得不离开竞争残酷、充满商业元素的棒球联盟。在退休前，他希望自己能凭借自己多年的执教经验为球队找到一个未来之星。于是他和自己的女儿一起踏上最后一次招募新球员的旅程。这一行人到各个高校和俱乐部挑选球员，教练女儿一直为父亲的眼睛打掩护，所有人都不知道他的视力出了问题。在路上，他们遇到了教练之前的学生——也是他目前的竞争对手。师徒关系已经早已不复存在，一场情缘却降临到两个年轻人身上。

本片是导演罗伯特·洛伦兹的处女作，但他却让功勋卓著的好莱坞活化石，著名的克林特·伊斯特伍德打破自己退休的誓约，重回银幕。或许是《曲线难题》里的退休主题，让伊斯特伍德产生了某种共鸣吧。



街尾之宅
House at the End of the Street

寻找新生活的萨拉带着自己的女儿艾丽离开了原来的家，找到了梦想中的房子：座落在丛林深处，人迹罕至，景色优美。但在多年以前，隔壁的女孩杀了自己熟睡中的父母，从此人间蒸发，只留下了一个弟弟。艾丽与这个幸存者坠入爱河，而一场关乎生死的危机也在等着他们。

本片是英国导演马克·托德莱的第二部作品，他的上一部电影《安静》也是一部恐怖片，并且让他成功打入好莱坞。对于恐怖片，托德莱有着很特别的理解：恐怖片无需刻意追求阴暗，也可以显得非常自然。因此在很多场景的安排和机位摆放上，他的做法和很多导演都不一样，整部影片使用了大量的手提式摄影，没有采用太多的人造光源，所选演员也属新人，很好地表现了一个普通人在面临神秘事件时的自然感情流露。

飓风营救2
Taken 2

2008年的《Taken》上映以来获得了一致好评，创下2.25亿美元的票房佳绩。这部影片拥有不亚于《谍影重重》的紧凑剧情，干脆利落的动作和环环相扣的转折足以让观众应接不暇，大呼过瘾。但《Taken》在国内的知名度并没有对得起它的素质，其中一大原因就是那个无厘头的中文译名——《飓风营救》。不知有多少对“灾难电影”不感兴趣的观众错过了这部绝佳的动作片，更有人以为这是一部国产主旋律电影。好在第一部打下的基础让续篇在上映之前就赚足了眼球，并在国内上映后迅速问鼎票房榜首，反过来也提高了这个系列在国内的人气。



在第一部里，为了拯救被人口贩卖组织拐卖的女儿，前特工、现任私人保镖的布赖恩展开了一场跨国追逐，过程惊心动魄，高潮迭起，布赖恩百般历练的特工素质表露无遗。但身为一个成功电影的主角，布赖恩又是非常不幸的。第一部已经讲述了一个完整的故事，已续无可续，但为了讨好观众，编剧生生地让同样的灾难降临到布赖恩身上。上一集中死在布赖恩手下的匪徒们复仇归来，这次他们劫持走了他的妻子。特工老爸将不得不再次踏上追途，拯救家人。

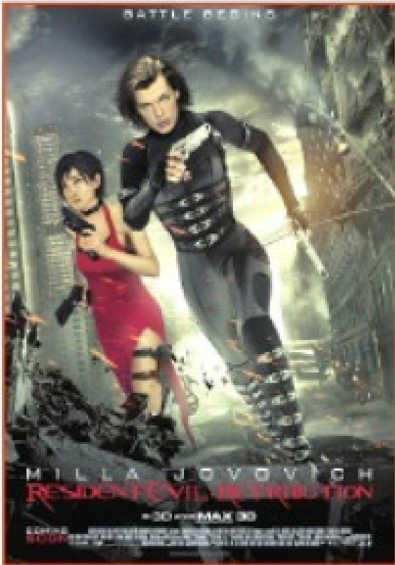
虽然第一部的主要角色悉数回归，之前被劫走的女儿在第二部里也戏份大增，动作场面也是毫不间断。但坦白地说，制片方想要通过这样直白的方式来复制前作的成功，有些过于勉强了。本片的剧情被大幅度弱化，失去那种丝丝入扣的悬疑，只剩下逃生和救人，最大的看点成为了接连不断的战斗。即便如此，追车、枪战、单挑和没子弹的枪，也让人觉得似曾相识，没有了前作的惊艳。



惊爆游戏
BTOOOM!

经常看网络小说的读者一定不会对网游小说感到陌生，架空的世界、熟悉的规则、群众喜闻乐见的成长设定，都让网游小说成为打发时间的利器。在日本的流行轻小说领域里，这种题材也不鲜见，如今更是将触角伸到了动画领域。2011有两部网游动画最为抢眼，分别是《刀剑神域》和《加速世界》，后者制作尤为精良。10月我们又迎来了另一部网游动画——《惊爆游戏》。

同以往类似，本片的男主角公坂本龙太也是一个在现实生活中一事无成的宅男，但只要一上网，就成了网游世界的强者。然而就这样一个标准的宅男，却不知为何被带到了神秘的无人岛上，被迫参加《BTOOOM！》真人实境游戏。原本游戏里的血腥战斗在现实世界中陆续上演，种种黑幕也逐渐浮现出来。



生化危机——惩罚
Resident Evil: Retribution

“生化危机”真人版是目前最成功的游戏改编电影，但这个系列成功的原因不是对游戏原作的高度还原，反而恰恰是为那些没玩过游戏的观众准备的。换句话说，普通观众可能会对电影中激烈的打斗、紧张的气氛津津乐道，但游戏死忠们就会对一些设定上的偏差有所抱怨。虽然这次影片里出现了里昂、艾达·王这些游戏迷们耳熟能详的角色，但李冰冰饰演的艾达·王就获得了褒贬不一的评价。有人觉得影片里的艾达王很有东方女性魅力，也有认为这个角色破坏了艾达·王在游戏玩家心目中的形象，可谓众口难调。

不过话虽如此，影片本身还是颇有诚意的，不仅全程采用3D格式拍摄，剧组还向《僵尸出笼》取经，为僵尸们制作了更加丰富的面部表情，这显然使本片的视觉效果更上一层楼。



武装神姬
ぶそうしんき

《武装神姬》的故事发生在与现代联系相当紧密的近未来，此时机器人非常流行，活跃在各个领域和场合。神姬就是为了辅佐人类而制作出来的全高15cm的可爱伙伴。她们具备智慧与感情，全心全意的为身为自己主人的人们服务。有人把武器和铠甲都装备到那些神姬身上，让她们战，她们被称为“武装神姬”。

《武装神姬》最初以手办为基础将系列扩展到动画、游戏、漫画等各个领域，之前就曾推出过一部10集的短片动画。新TV动画交由8-Bit，后者对这类题材可谓驾轻就熟。虽然本作比起同为机娘类的《天翔少女》和《强袭魔女》要晚了很多，但这类作品一直潜力十足，因为除了游戏外，还可以推出大量的周边模型。这次《武装神姬》更是主打“15cm机器人的战斗”，相信会掀起一股手办热潮。

DnD里的十大美女

我只想告诉你们，在那多元宇宙中，有着无数的美女，仿佛天上的星辰一般璀璨。说故事的人一代代老去，青春的热血传奇变成了回忆，但她们永远是我们心中的女神。而龙与地下城中的美人儿实在是数不胜数，要从中选择10个，真是一件痛苦且遭美人怨的工作。



痛苦女士的刀锋与面具——印记城的象征，也是多元宇宙异域风景的象征，纪念着一个充满伟大游戏的时代。她们站在世界背后，编织着史诗的丝线，她们的力量超凡入圣，她们的智慧和美貌更是站在多元宇宙的定点。她们也会嫉妒，愤怒，爱，也和普通的女人一样不好伺候

■ 北京 远古之风

No.10 蜘蛛女神罗丝

罗丝是黑暗精灵的女神，在大名鼎鼎的《黑暗精灵三部曲》中登场。

曾经是善良精灵之神柯瑞隆之妻，可惜在遥远的年代中，夫妻反目成仇，最终导致了黑暗精灵被放逐到暗无天日的地下世界。

在这个地方，罗丝女神大人建立了一种虐待狂式的女权社会。她向女性黑暗精灵提供力量和权势，让她们统治男性，又教会所有黑暗精灵关于背叛与欲望的技巧——于是造就了一个女权的，充满尔虞我诈、内斗和变态的扭曲社会。而我们的罗丝大人，俯览着这受虐与施虐交织的生灵百态，享受着无尽的欢愉。

点评：魅力无限，可惜姐姐不解风情，和男人处不好关系，第一任老公离了，而她最在意的，那个世界上最有名的黑暗精灵崔斯特，就是以不理她、不爱她闻名……姐姐你永远不懂男人的心啊。

No.9 万色返空龙塔克西丝

塔克西丝是五色龙后，也就是我们平时熟悉的那些西方龙——红龙、蓝龙、白龙、绿龙和黑龙的主宰神。在《龙枪传奇》之中，塔克西丝姐姐一次又一次地发动巨龙战争，要将世界纳入自己的怀抱。可惜英雄和坎德人一次次的阻止了她。

她和善良龙神帕拉丁进行着永恒的斗争，可以说，正是她的野心，才造就了龙枪英雄们的传奇。

点评：塔克西丝最大的遗憾就是晚节不保，先是差点被黑袍法师雷斯林推倒，后来在混沌之神复仇之时又抛弃了世界独自逃走……要一直保持百折不挠的态度才是合格的反派嘛。

No.8 魅魔女王美修坎特

魅魔的形象随着《魔兽世界》的普及，已经被广大人民所熟悉。可惜认识魅魔之王的英雄并不太多。美修坎特居住在无底深渊的第570层，玩弄诸多强大的恶魔于股掌之间，利用它们的色欲实现自己的愿望。

她是宇宙间第一解风情人意的女人，即使知道会被她玩弄、虐待、利用，也大有人在所不惜。我一直记得，在某个世界被英雄拯救的故事里，为了防止破坏世界的乐趣被她前姘头一人独享，女王大人将恶魔王子最私密的弱点泄露了出来，但代价是英雄中的一个人需要承受她那致命的，可以吸收人类灵魂的凝视。很多人都认为这是一个会导致自己丧命的考验，可女王大人只吸取了少许英雄的活力，还奉上了自

己热情的亲吻——全多元宇宙有多少人渴望这样的赏赐哟，那暧昧的私语和女王蜜糖一样的舌头一起钻入英雄的耳蜗，让其永生难忘——还好我们不会忘记她说的都是一些出卖自己姘头的毒计……

点评：管着全天下的淫邪魅魔，直接或间接搞倒了太多男人，女王大人太厉害太危险，但这不正是女王大人的魅力所在么，男性哟，就是这么可悲的生物呀！

No.7 巫后伊格维尔伏

伊格维尔伏女士享誉龙与地下城界，因为她写了大名鼎鼎的《伊格维尔伏的恶魔志》，介绍了无数知名的恶魔领主，包括我刚才写的罗丝姐姐、美修坎特姐姐的资料，都是翻阅了伊格维尔伏女士的著作后才能写出来的。

你可能要问伊格维尔伏到底是什么人？为什么她作为一介凡人能够给无底深渊中的恶魔们写传记呢？因为女士她是一位邪恶、胆大心细的强大女巫，为了巩固自己的权势，获取更多的法术秘密，她铤而走险，从无底深渊中召唤了一位强大的恶魔领主，乌黯主君格拉兹特。

这个格拉兹特也是一位英俊风流邪恶狡猾的恶魔，突然一觉醒来，发现自己被紧绑在凡间的床上，旁边是一个“善解人意”的漂亮魔女，居然被忽悠的和她谈起了恋爱，还生了孩子。当他终于感觉到一直被关在这温柔乡里不是个事儿的时候，伊格维尔伏已经把他的QQ密码都改了还刷爆了他的三张信用卡……

后来他们一直互相追杀，过着幸福的爱恨交织的生活，其间两人的权势力量都扩大了不少……

点评：知识分子家庭，就是比较和谐，打是亲骂是爱。

No.6 星之女王莫维尔

爱刺天是一种高贵的神性生物，象征着不可磨灭的激情和自由精神。莫维尔正是爱刺天族的王，在奔放之野的星之王座中统率着自己的族人。

其实女王陛下在各种冒险故事里露脸很少，真正让她的影响力遍布多元宇宙的，是她的后宫。莫维尔陛下男女通吃，在她无尽的生命里有过无数个情人/伴侣……冒险者在无底深渊，在幽暗地域，在各种满是精英怪的PvP地图里，都能偶尔遇到一个头上顶着叹号的帅哥/美女/坟墓：我是星之女王的伴侣，为了执行女王的意志，多年以前冒险被困于此……

点评：女王有绝技，变球球发光波（爱刺天族的种族技能），能卖萌，能钓汉，能泡妞，自己稳坐钓鱼台，心怀多元宇宙，真高人也。

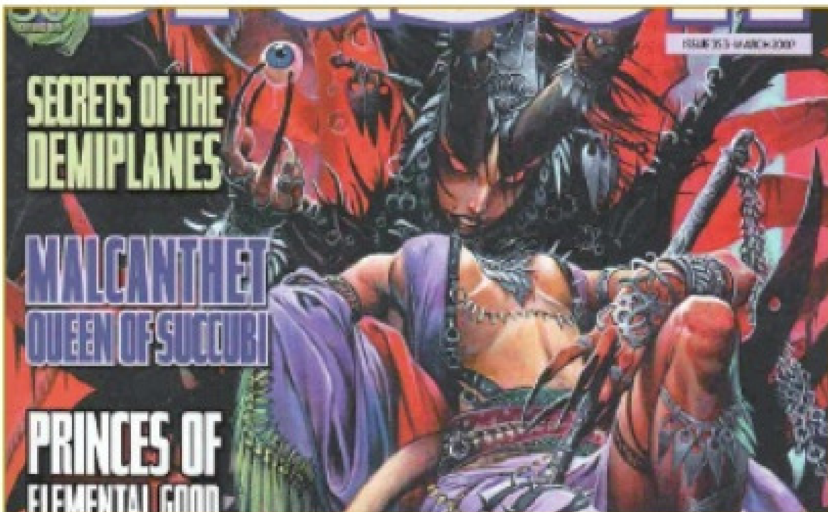




（左上图）罗丝女神纯黑暗精灵美人儿形态……也许是世界吃太多了，感觉小腹略突出
（左下图）塔克西丝：如你恐惧，则见五头巨龙的饥渴，如你爱慕，则见黑暗女神的诱惑
（右上图）塔克西丝每天吃完早饭就来虐待曾经妨碍她统治世界大业的雷斯林……
（右中图）美修坎特爬上床去香一个？
（右下图）《地城》杂志封面女郎美修坎特







No.5 风暴女王欣布

欣布是著名的被遗忘的国度（费伦）世界的一位女王，并且可能是“龙与地下城”系列中战绩最辉煌的女性。她是魔法女神密斯特拉的女儿和选民，拥有各种强大而赖皮的法术，特殊能力和魔法道具。虽然她只是一个凡人，但之前榜上的几位女神大人、恶魔领主什么的和她单挑还真是凶多吉少……

欣布大人这么厉害可不单单是因为她等级高，而是因为她是著名的欣布Bug触发术的发明者。通过这个法术她能够把一大堆法术统统串联在一起，然后在别人还在搓法术条的时候就一口气如同加特林机枪一般啪啪啪啪啪啪啪全放出来，一个人就能实现五火球神教的终极追求。

除了特别厉害之外，欣布性格开朗，胆大妄为，推倒过大名鼎鼎的法师伊尔明斯特，调戏过雷斯林的男宠达拉玛，在很多被遗忘的国度的小说中都有出场。

点评： 自从学了欣布触发术，一回合搓五个大火球，不费劲儿！就凭这个也得让欣布姐姐排上高位呀。

No.4 银月城主艾拉斯卓

艾拉斯卓是欣布的姐姐，也是魔法女神密斯特拉的女儿之一。作为银月城的城主，艾拉斯卓女士拥有不凡的个人魅力和非常崇高的人望，被称为“光耀女士”或者“希望女士”。作为一个凡人，她宽厚仁慈强大智慧，建立了一个不分种族与高低贵贱都可以自由生活的城市——银月城，以政治家，而非单纯强大的法师的身份活跃在费伦大陆上。这在充满了剑与魔法和英雄冒险的奇幻世界里是十分难能可贵的。

作为一名成功的女人，城主大人自然也少不了大量年轻有为的裙下之臣，和某个星之女王一样，在费伦大陆的各种犄角旮旯也能遇到艾拉斯卓女士的情夫们为了女士的青睐，哦不，为了拯救世界而四处奔波……艾拉斯卓是一个很善于给男性留下暧昧印象的女人。即使以政治理由拒绝著名的黑暗精灵崔斯特入境，也能把崔斯特玩弄得心潮澎湃，夜不能寐呀……

点评： 崔斯特是恩崔立的，城主大人您悠着点。

No.3 魔法女神密斯特拉

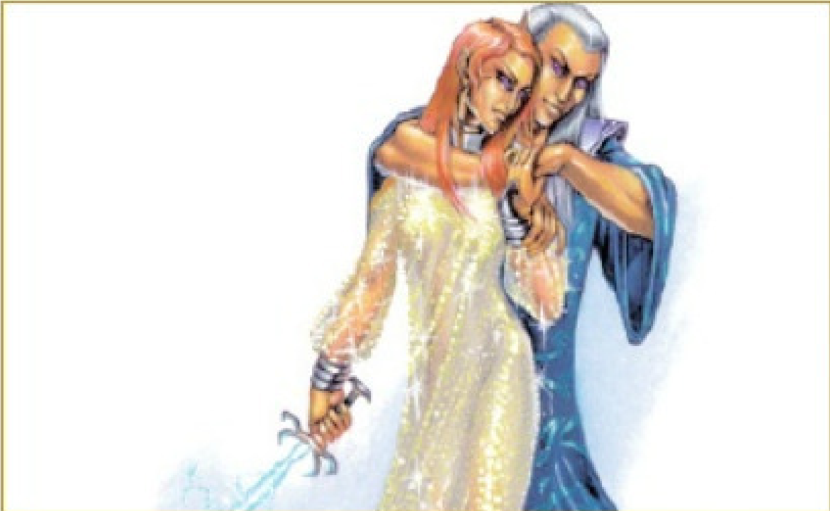
在这个剑与魔法的世界中，掌握了魔法，就掌握了一切。而魔法女神的神职，就是控制魔法，维护世界的平衡。这就决定了密斯特拉三代女神的坎坷命运……

第一任魔法女神因为给了凡人太多魔法权限，被一个大

（左上图）独角兽法杖是艾拉斯卓女士喜欢的道具
（左中图）出名早的悲哀——请自行想象脑补成性感巨乳高贵的星之女王和他的男宠……没有新时代的图
（左下图）风暴女王欣布
（右上图）我最喜欢的画家瑞贝卡老师画的欣布姐姐，就是萌啊就是萌
（右下图）伊格维尔伏：你们都不过是巫后的棋子











法师黑进系统底层，删除了管理员权限，直接导致魔法网络崩溃，天下大乱，生灵涂炭。

第二任魔法女神封了凡人的高级魔法权限，并且为了低调，一直隐身，但她最大的功绩是培养了“七姐妹”（包括之前榜上有名的欣布和艾拉斯卓）与大法师伊尔明斯特作为自己的选民，他们的存在为费伦大陆谱写了无数冒险史诗。可惜第二任魔法女神因为种种原因，在重新登录天界的时候，死在输用户名和密码这一个坎儿上，连输入错误三次，被当时的论坛管理员，秩序之神海姆封了IP，香消玉殒……

现任魔法女神是一位机缘巧合获得神力的女巫，还很年轻……当然也很漂亮啦。

点评：魔网太厉害，女神权力太大不好做，被开发商在新版里直接砍掉了……

No.2 龙骑将奇蒂拉

按理说龙骑将奇蒂拉是在之前这几位女神女魔头里排不上号的（她还是塔克西丝的手下）。但是……

诸君，我喜欢靴子。我喜欢穿靴子的妹子。

一句男欢女爱的经典暗号：“脱下我的靴子”勾起了无数少年的春梦……

总之，奇蒂拉是龙枪传奇里的经典人物，睡过两个男主角，生过一个男主角，人生没有缺憾，是奇幻世界最最性感的象征，不解释。

点评：如果不是作者陷入了正义战胜邪恶的窠臼，您不会斗不过罗拉娜那个没节操的女人的。

No.1 痛苦女士

在多元宇宙的中心，有一座印记城。印记城的主人，叫做痛苦女士。痛苦女士不知道有多厉害，只知道所有的神都进不去印记城，所有反抗过痛苦女士的人都被插了一刀扔进太空里了。神也好，人也好，恶魔也好，都是一刀。

没人见过痛苦女士的真容，只看见女士钢铁与刀锋的面具形成了印记城的标记。在龙与地下城诸多典籍资料里，也没有女士的任何战力数据。女士是不可知，不可及，不可见，不可战胜的神秘力量。而男性的本能就是去发掘那不可知，去把握那不可及，去掀开不可见的盖头，去征服不可战胜之力。因此痛苦女士是“龙与地下城”宇宙最终的性感。

也许某一日，在多元宇宙无尽的轮回之中，某一任神上之神，创造这一纪元的造物主，百无聊赖没有追求之际，会鼓起勇气，去挑战那钢铁的面具和刀锋，偷窥多元宇宙最神秘的裙底风情。然后世界就开始新的轮回。

点评：笔者写完之后背上插着一把刀，死了。











THE LADY OF PAIN

The high-up man in Sigil, the one who ultimately watches over the Cage, is the Lady of Pain. She's not a woman and she's not human – nobody's quite sure what she is. The best guess is she's a power, probably a greater power, but there's also a theory that she's a reformed tanar'ri lord, if such a thing's possible. Whatever else she is, she's the Lady of Pain, and given that, most other facts are irrelevant.

For the most part the Lady (as she's called) keeps distant from the squalid hurly-burly of the Cage. She doesn't have a house, a palace, or a temple. Nobody worships her, and with good reason: Those that say prayers to her name get found with their skins flayed off – a big discouragement to others.

Sometimes she's seen drifting through the streets, the edge of her gown just brushing over the cobblestones. She never speaks. Those who try interfering with her erupt in horrid gashes at just the touch of her gaze. Wise bloods find business elsewhere on those rare times she passes down the way. Eventually, her image fades and she vanishes into nothingness. Natives of Sigil view her with fearful awe, as she's the uncaring protector of their home.

（左上图）密斯特拉的升华
（左下图）即使是早已失去肉身的死亡骑士，也渴望着奇蒂拉的爱情
（右上图）奇蒂拉，最强的龙骑将，她的野心、爱和性感永远都是传奇
（右中图）密斯特拉女神喜欢微服私访，不要随便招惹黑发的女法师
（右下图）痛苦女士——长袍下的女士，永恒的神秘

大众软件旬刊
2012年11月中 总第421期

主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 罗玄 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君
本期责编朱良杰
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2012年11月8日
定价人民币10.00元

龙与地下城



有一个问题必须说明，我们定下本期专题的时间是在9月初。我们的如意算盘是，经过一个月的制作周期，在11月中的杂志上可以围绕《博德之门增强版》做各种深入的评论和回顾文。可是人算不如天算，现在这篇专题反而出在了游戏前头，于是专题就变成一款还未发售的游戏的尽情剧透了。谁说跳票没有好处呢，这次我们可是很有时效性啊……

当然，你可能会说，BGE就算不上一款新作，剧透了又怎么样？这涉及到我们策划本专题的初衷——给老玩家一个怀旧的机会，给新玩家一份拜访剑湾的科普读本。而后面这个目的可能更重要一些，因为这是一次相隔了14年的经典游戏复刻，对电子游戏来说14年时间已经足够漫长，这中间可能已经经历了不止一代的玩家，对我们已经出现的90后甚至95后读者来说，它绝对可以称得上是一部新作了。

怎样把一般人眼里深奥难懂的“龙与地下城”介绍给更新的读者，是我们首先考虑的，所以耗费了60页的专题，我们始终没有过多地去解释什么是DnD。DnD注定是个小众的东西，为了玩通这个游戏，你其实并不需要懂得太多。所以，我们尽量在给大家讲故事，描绘一个像《魔戒》中那样绚烂神奇的中土世界。如果你对DnD有兴趣，而这篇专题能够激发你更大的兴趣，那便是我们极大的成就了。

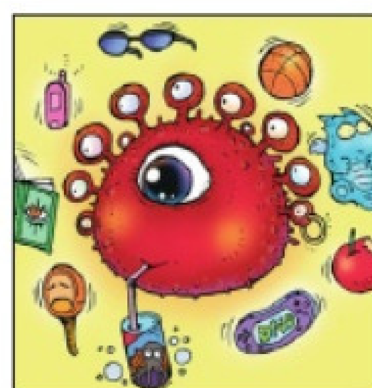
最后，欢迎到欢乐大软人旅店与我（混乱善良， 黄铜龙媒体人）八卦编辑部！您可以登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft），2012年的“大软”官博将每周推出热门话题，与你互动。

梅林·粉杖
merlinpinkstaff@popsoft.com.cn

下面是“责编大家谈”环节……



守序善良，人类法师
蓝星·费资本
家里的天然气忘了充值？哦，我想起了一个绝妙的法术！



中立邪恶，眼魔
浮云
我……我真的没在看美女……



守序邪恶，鼠人武者
digmouse
最近在《边境之地2》里演忍者神鼠，我要继续挖，挖，挖……



绝对中立，瘟疫藤球
Oracle
嘿，看我作甚！我仍可将汝碾压成渣亚！

NEXT ISSUE
下期强档
古墓丽影

生存和狩猎是新作中关乎Lara生死存亡的关键部分，Lara需要猎取岛上的动物充饥。在之前的《古墓丽影》里，我们偶尔还有机会让Lara三拳两脚就把敌人搞定，但这次恐怕不太好使，就已公布的流程来看，如果没有武器，别说战胜敌人，就算是要获取食物，Lara都无能为力了——目前看来，她的狩猎和战斗都严重依赖于武器。



Start

Popsoft Magazine

每个方块中，都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择

19
出片日

上班

午休时间
11:30 - 13:00

总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00

EURO2012 POLAND-UKRAINE

SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊

强档攻略

评测室

评测样品

放松

Desktop

抓狂的专题组

小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑

写作

灵感

最佳应用

出片结束

邮发代号：082-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN